OCTOPATH TRAVELER

Jetzt endlich auch für PC: Das wunderschöne Retro-RPG im Test

PC Games – Wissen, was gespielt wird

EXTENDED

+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA

+ MIT TOP-VOLLVERSION

VIKINGS
WOLVES OF MIDGARD

Knallhartes Wikinger-Setting trifft auf Hack&Slay-Gameplay à la Diablo

HIGHLIGHTS DER E3-MESSE

CYBERPUNK 2077 • WATCH DOGS: LEGION • DOOM ETERNAL
STAR WARS: JEDI – FALLEN ORDER • THE OUTER WORLDS
BALDUR'S GATE 3 • CALL OF DUTY: MODERN WARFARE U. V. M.



THE ELDER SCROLLS ONLINE: ELSWEYR

Im großen Test: Das kann die dritte Erweiterung für Bethesdas Online-Rollenspiel!

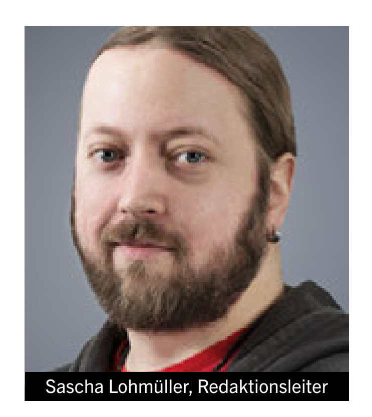
AUSGABE 323
07/19 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00;
Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00;
Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20

07
4 397178 706992

EDITORIAL

Es war wieder E3 – **und wir haben alle Infos von der Messe für euch!**


Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

E3 – das steht bei mir schon seit Jahren für **E**xtrem **E**nge H**E**ftabgaben. Denn irgendwie sucht sich die Messe immer die Abgabewoche der PC Games aus, um sich zu veranstalten. Und wenn es die E3 mal nicht schafft, uns das Print-Leben möglichst schwer zu machen, kommt die Gamescom auch schon feist grinsend um die Ecke gedackelt. Eine Frechheit! Doch Spaß beiseite: Natürlich waren wir – genauer gesagt das Dreiergespann Lukas, Matthias und Kollege Philipp von buffed.de – auch in diesem Jahr wieder für euch in Los Angeles vor Ort, um uns dort über die neuesten Entwicklungen im Bereich der Videospiele zu informieren. Gleichzeitig haben wir hier in Fürth nachts bei Chips, Bi…onade und Pizza Pressekonferenzen geschaut, live getickert und euch direkt und zeitnah noch mit den neuesten Neuigkeiten versorgt. Da das Ganze parallel zur Heftproduktion stattfand, sind die Berichte in dieser Ausgabe auch mit heißer Nadel gestrickt. Trotzdem haben wir es geschafft, euch auf rund 35 Seiten mit allen wichtigen Infos zur Messe zu versorgen. Dass das aufgrund der enormen Fülle an Themen nicht immer in aller Ausführlichkeit funktioniert, ist nur logisch – freut euch also auf die kommenden Monate, wenn wir noch tiefgehender auf Highlights wie Cyberpunk 2077, Watch Dogs: Legion oder The Outer Worlds eingehen können und werden.

Wie jedes Jahr gab es aber auch 2019 in den Wochen vor der Messe bereits zahlreiche Gelegenheiten, um E3-Titel in aller Ruhe anzuspielen. So ein „Pre-E3-Event“ hat immer mehrere Vorteile. Erstens können wir so die Arbeitslast auf mehrere Schultern verteilen – schließlich sind wir bei der E3 nicht mit der kompletten Besetzung vor Ort. Zweitens: Wir haben meist deutlich mehr Zeit, uns mit den Spielen zu beschäftigen, als dies auf einer hektischen Messe möglich ist. Und drittens: Mit ein paar Tagen oder sogar Wochen Vorlauf ist es viel einfacher, euch mit umfangreichen Artikeln zu versorgen. In dieser Ausgabe gilt das beispielsweise für Call of Duty: Modern Warfare. Den Quasi-Reboot der Shooter-Reihe haben wir bereits drei Wochen vor der E3 anschauen und anspielen können. Zudem konnten wir in aller Ruhe mit den Entwicklern plaudern. Herausgekommen ist dabei eine achtseitige Vorschau, die keine Fragen offenlassen dürfte. Auch den Bethesda-Shooter-Doppelpack aus Wolfenstein: Youngblood und Doom Eternal konnten wir bereits im Vorfeld der Messe anzocken – und auch hier kamen dabei insgesamt prall gefüllte acht Seiten herum. Events zu Baldur's Gate 3 (endlich!) und zum äußerst vielversprechenden Planet Zoo fanden ebenfalls bereits in den Wochen vor der E3 statt.

Unter dieser Neuankündigungs-Flut leiden wie immer zwei Dinge: die Schlafrhythmen von 5 bis 10 Mitarbeitern und unser Test-Teil. Denn pünktlich zur Messe werden nur wenige Spiele veröffentlicht – die Angst, im News-Tornado unterzugehen. Mit der TESO-Erweiterung Elsweyr, dem Action-RPG Warhammer: Chaosbane oder dem schicken Switch-Port Octopath Traveler haben es aber dennoch einige interessante Reviews in unser Heft geschafft.

Eine neue Report-Reihe startet mit dieser Ausgabe ebenfalls, nachdem wir die Branchenriesen in der letzten Ausgabe ja abgeschlossen haben. In der neuen Reihe stellen wir euch nun ikonische Entwickler-Personen vor, den Anfang macht Peter Molyneux. Und das ist tatsächlich kein falsches Versprechen. Doch genug erzählt: Viel Spaß wünschen wir euch nun mit dieser E3-Ausgabe der PC Games!

Sascha und das PC-Games-Team

+++ PCG-Ticker +++

+++ NEWS Aktuelles +++

+++ Unsere Highlights der E3 sind übrigens (wie ein kurzes, nicht repräsentatives Umherrufen ergab): Borderlands 3 (Matti), Cyberpunk 2077 (Felix, Johannes, Sascha), Watch Dogs: Legion (Domi), Gears 5 (Chris), Ghostwire: Tokyo (Katha, Andy, Paula), The Outer Worlds (Maria), 12 Minutes (David). Die E3-Fahrer haben leider gepennt, als das hier getippt wurde. Kann man nix machen. +++

+++ Absurdes aus der Konsolen-Ecke: Gibt es irgendjemanden, der nach dem neuen Trailer weiß, was für ein Spiel Death Stranding werden soll? +++

+++ Überraschung des Monats: Das im Vorfeld als „Neues Spiel von Larian“ betitelte Spiel ist tatsächlich Baldur's Gate 3. Da brat mir doch einer einen Minsc in der Pfanne. +++

+++ Überraschung des Monats #2: Es wurde bereits im Vorfeld gemunkelt, aber George R. R. Martin und Dark-Souls-Mastermind Hidetaka Miyazaki tun sich tatsächlich für ein neues Projekt zusammen: Elden Ring. +++

+++ NEWS Tests +++

+++ Wir haben mit Jan endlich neben Lukas einen zweiten Verrückten gefunden, der VR-Spiele testen möchte. Und Beat Saber ist auch noch richtig gut! +++

+++ Apropos verrückt: Das abgedrehte Bananen-Killer-Plattform-Spiel My Friend Pedro wollte Chris seit ungefähr einem Jahr testen, wie er in dreiwöchigen Abständen erwähnte. Jetzt hat er seinen Willen bekommen. +++

+++ NEWS Vermischtes +++

+++ Eine neue Reihe über Spiele-Ikonen ist angelaufen, Peter Molyneux macht den Anfang. Die nächsten Teile sind ebenfalls schon geplant – wen würdet ihr euch für die Serie wünschen? Schreibt uns! +++

Noch mehr Lesestoff – **für Multiplattform-Nutzer!**

play⁴ | Ausgabe 07/19



Ghost Recon: Breakpoint, Borderlands 3, Rage 2 – die aktuelle play4 steht ganz im Zeichen der Shooter. Nächste Woche erscheint aber auch hier die E3-Ausgabe.

N-ZONE | Ausgabe 07/19



Level-Editoren sind für PC-Spieler keine Neuigkeit mehr – auf Konsolen aber nach wie vor Ausnahmefälle. Der wohl beste ist der Baukasten Super Mario Maker – der jetzt fortgesetzt wird!

Widescreen | Ausgabe 07/19



Es war einmal in Hollywood … ein Mann, der einen Film über Hollywood drehte, in dem auch Mord und Totschlag vorkam. Der Mann heißt Quentin Tarantino und der Film kommt jetzt.

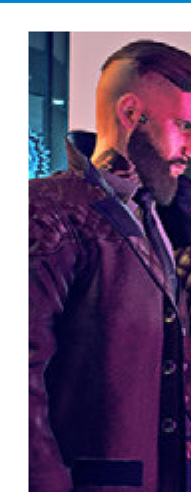
INHALT 07/2019



CYBERPUNK 2077 18



CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 26



WATCH DOGS: LEGION 14

AKTUELL

TEST

MAGAZIN

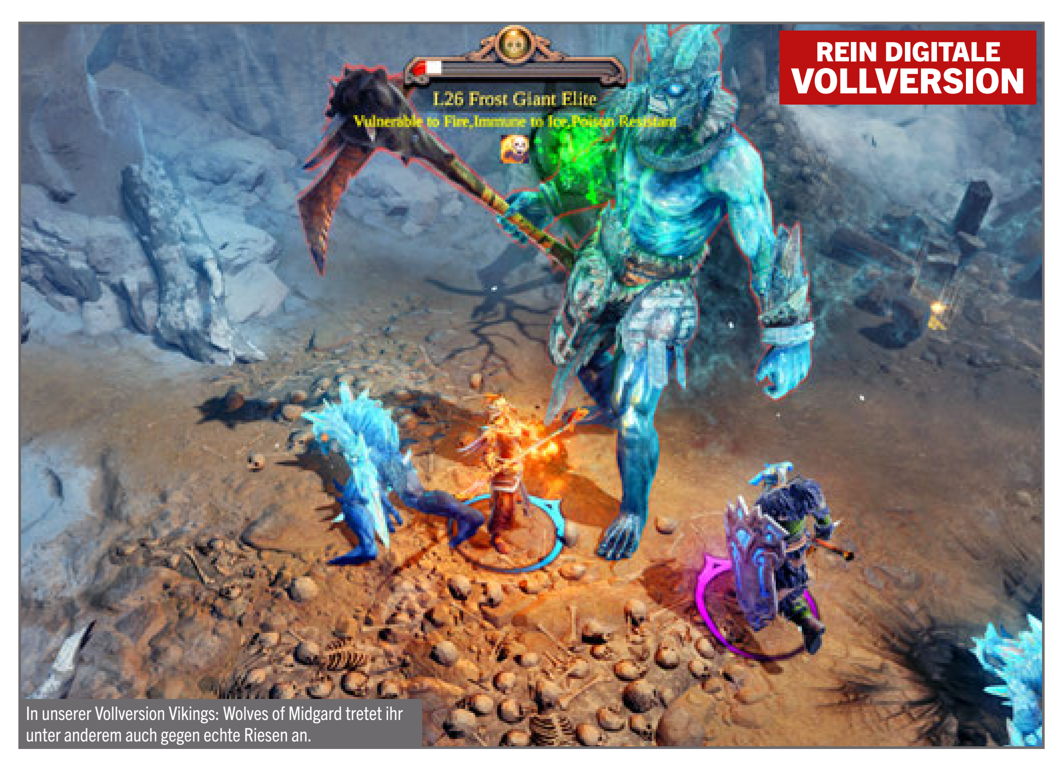
HARDWARE

EXTENDED

SERVICE

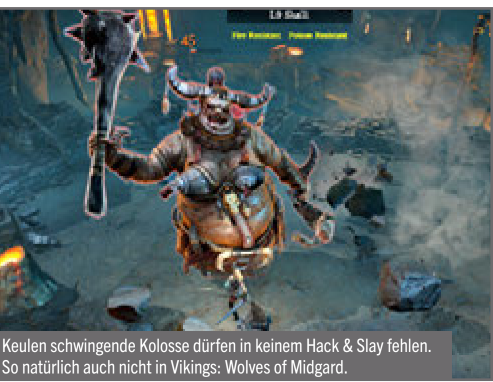
… und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSION im Heft



In unserer Vollversion Vikings: Wolves of Midgard tretet ihr unter anderem auch gegen echte Riesen an.


Als Teil einer rachlüstigen Wikinger-Schar macht ihr euch auf, um die Heere des Bösen zu besiegen.


Keulen schwingende Kolosse dürfen in keinem Hack & Slay fehlen. So natürlich auch nicht in Vikings: Wolves of Midgard.

VIKINGS: WOLVES OF MIDGARD

Nicht nur die nordische Mythologie, sondern auch dieses Hack&Slay-Action-RPG von Kalypso dreht sich um Ragnarök. Ihr übernehmt die Kontrolle eines Kriegers, der zu den titelgebenden Wölfen von Midgard gehört, einer geächteten Schar von Wikingern. Diese stellen sich nicht nur den Eis- und Feuerriesen entgegen, sondern auch deren Armeen, bestehend aus Monstern und anderweitigen Fieslingen. Eure Motivation dabei: Rache. Schließlich wurde das Dorf der Wölfe von deren Feinden zerstört und Unschuldige mussten sterben. Eine weitere Motivation: Spielspaß. Schließlich macht die Fantasy-Schlachtplatte ordentlich Laune.

INSTALLATION

Bei unserer Vollversion zu Vikings: Wolves of Midgard handelt es sich um eine steamgebundene Version, ihr benötigt also ein entsprechendes Konto und eine Internetverbindung. Aus technischen Gründen ist diesmal jedoch kein Launcher auf der DVD, der per Klick automatisch euren Steam-Client öffnet. Stattdessen müsst ihr Steam selbst starten und euren Key eingeben, um den Download zu starten. Den Key erhaltet ihr, indem ihr den Code auf der dem Heft beiliegenden Code-Karte unter www.pcgames.de/codes einlöst.
Wir wünschen euch viel Spaß mit der Vollversion!

FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Action-RPG
Publisher: Kalypso Media
Veröffentlichung: 24. März 2017

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows Vista 64-bit, Intel i3 2,5 GHz / AMD Quad-Core 2,5 GHz, 4 GB RAM, Geforce GT 640 / AMD HD 7750, 13 GB freier Festplattenspeicher
Empfohlen: Windows 7 / 8 / 10, Intel i3 3,5 GHz / AMD Quad-Core 3,9 GHz, 6 GB RAM, Geforce GTX 570 / AMD Radeon HD 6950, 13 GB freier Festplattenspeicher

* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer DVD-Vollversion des Spiels erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

DVD 1

TOOLS
- 7 Zip (16.04)
- Adobe Reader DC
- VLC Media Player (2.2.6)

VIDEOS (SPECIAL)
- Die besten Singleplayer-Spiele 2019

VIDEOS (VORSCHAU)
- Code Vein
- Grid

VIDEOS (TEST)
- A Plague Tale: Innocence
- Layers of Fear 2
- Observation
- Rage 2
- Team Sonic Racing
- Total War: Three Kingdoms



DVD 2

VIDEOS (SPECIAL)
- A Plague Tale: Innocence – FAQ
- Rage 2 – BFG-Guide
- Rage 2
  – Unboxing der Collector's Edition
- Rage 2 – FAQ
- Rage 2 – Synchro-Vergleich
- Spiele-Releases im Juni 2019
- Tom Clancy's The Division 2
  – Generic-Mods-Guide
- Games-Aktuell-Podcast #563



DIE **REDAKTION**

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter

Spielt gerade:
WoW: Battle for Azeroth, Star Traders: Frontiers, Rage 2

Hört gerade:
Darkthrone – Old Star; Death Angel – Humanicide; alte Lizzy-Borden-CDs

Hat Anfang Juni:
die Festival-Saison für dieses Jahr eingeläutet – auf dem Rock Hard in der alten Heimat. Und dabei wieder viel zu viel Geld für CDs, Klamotten und Al… lerlei andere Dinge ausgegeben.

Fand die E3:
in diesem Jahr etwas höhepunktarm. Aber hey: Cyberpunk!!



MARIA BEYER-FISTRICH | Brand / Editorial Director



Spielt zurzeit:
My Friend Pedro, Diablo 3 Season 17, diverses Zeug auf der Switch

Liest gerade:
Kaltblütig von Truman Capote

Meine E3-Highlights:
Für mich ganz klar The Outer Worlds – und zwar noch vor Cyberpunk 2077 und dem Final Fantasy 7 Remake.

Schaut zurzeit:
Chernobyl, How to Sell Drugs Online (Fast), Happy People – Ein Jahr in der Taiga, Dallas Staffel 4 (ja, tatsächlich)

KATHARINA PACHE | Redakteur



Zuletzt gespielt:
Gato Roboto, Katana Zero, The Swords of Ditto: Mormo's Curse

Wurde ausgerechnet:
in der E3-Woche und kurz vorm Rammstein-Konzert krank. Ich bin aber trotzdem hin. Und es war sehr schön.

Freut sich über:
die Brombeerpflanze, die mir Gärtnermeister Felix anvertraut hat.

Hat mir auf der E3 gefallen:
Elden Ring, Ghostwire: Tokyo, 12 Minutes, Deathloop, Cyberpunk 2077, hörbare Buh-Rufe bei der Fallout-76-Präsentation

MATTI SANDQVIST | Redakteur



Spielt zurzeit:
Total War: Three Kingdoms, Borderlands 2 DLC, Planet Coaster

Fand die diesjährige E3:
ziemlich uninteressant. Es ist natürlich schön, dass Cyberpunk 2077 nun einen Release-Termin hat, aber an wirklich spannenden Neuankündigungen hat's wirklich gemangelt. Am Ende war das aber nicht überraschend – vor allem, weil nächstes Jahr nun mal eine frische Konsolengeneration in die heimischen Wohnzimmer kommt.

Schaut zurzeit:
How to Sell Drugs Online (Fast), Dead to Me, This Is Us

MATTHIAS DAMMES | Redakteur



Zuletzt gespielt:
A Plague Tale: Innocence, Observation und Doom

Schreibt diese Zeilen:
genau wie Kollege Lukas unter mir unmittelbar vor der Abreise zur E3. Das wird hoffentlich wieder ein großartiges Erlebnis. Lukas' Burger-Tipp kann ich übrigens absolut unterschreiben.

Hat zuletzt gelesen:
den Comic Life is Strange: Dust, der die Geschichte von Max und Chloe fortsetzt. Eine tolle Story, die ich mir als Inhalt für Life is Strange 2 gewünscht hätte.

FELIX SCHÜTZ | Redakteur



Meine ganz persönlichen Highlights der diesjährigen E3:
Cyberpunk 2077, Psychonauts 2, Vampire: Bloodlines 2, Telling Lies, Ori and the Will of the Wisps, Jedi Fallen Order und Doom: Eternal.

Zuletzt durchgespielt:
Spellforce 3: Soul Harvest, Warhammer: Chaosbane, Observation

Zuletzt gesehen:
Bodyguard (die Serie), American Gods Season 2, Good Omens

Wühlt derzeit wieder am liebsten in Erde auf seinem Balkon:
Gurken, Zucchini und Tomaten kommen langsam und die Erdbeeren vermehren sich wie Karnickel. Charmanter Neuzugang: ein Zwergapfelbaum.

LUKAS SCHMID | Redakteur



Fliegt gerade:
zur E3. Also, „gerade" nicht, aber nicht einmal 24 Stunden, nachdem ich diese Zeilen schreibe. Ich frage mich, ob auf der Messe diesmal Videospiele gezeigt werden? Alle Anzeichen deuten darauf hin.

Burger-Restaurant-Tipp für E3-Besucher:
The Counter, 725 W 7th St. Für mich jedes Jahr ein Messe-Highlight!

Leakt:
an dieser Stelle Watch Dogs 3. Weiß bei Heftrelease aber eh schon jeder.

Überlegt noch:
Was er sich für den E3-Flug auf die Switch laden soll. Gato Roboto?

CHRISTIAN DÖRRE | Redakteur



Spielt gerade:
Brothers: A Tale of Two Sons (Switch), Spider-Man (PS4)

Schaut gerade:
Rick & Morty, Archer, etliche Horrorfilme und natürlich herrlich beschissene B-Movies

Hat immer noch nicht:
Avengers: Endgame gesehen und schämt sich dafür ein wenig

Freut sich sehr:
Über die E3 natürlich! Klar, Nachtschichten, Überstunden und Übermüdung nerven, aber dafür ist Lukas eine Woche weg. Heureka! :-P

DAVID BENKE | Video-Volontär



Spielt gerade:
God of War 3 Remastered, Iconoclasts, Trials Rising

Hört gerade:
Visitor – Coming Home und jede Menge anderen Synthwave-Kram

Liest gerade:
Die Haarteppichknüpfer von Andreas Eschbach. Ist bisher tatsächlich auch so komisch, wie sich der Titel anhört.

War vor der E3:
Extra noch zwei Wochen im Urlaub, um ausgeruht und voller Elan in die Messewoche zu starten. Hat sich leider als Trugschluss herausgestellt.

PAULA SPRÖDEFELD | Social-Media-Redakteurin



Spielt gerade:
A Plague Tale: Innocence, Layers of Fear 2

Liest gerade:
Das Café am Rande der Welt. Sollte jeder mal gelesen haben!

Freut sich über:
Den Sommereinbruch. Endlich keine Jacke mehr tragen, das hat schon was für sich.

Hat sich auf der E3 gefreut über:
Ghostwire: Toyko, Blair Witch, Deathloop, Elden Ring, 12 Minutes und freut sich auf den nachzuholenden Schlaf nach der E3-Woche.

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de





DAS PC-GAMES-**TEAM-TAGEBUCH**

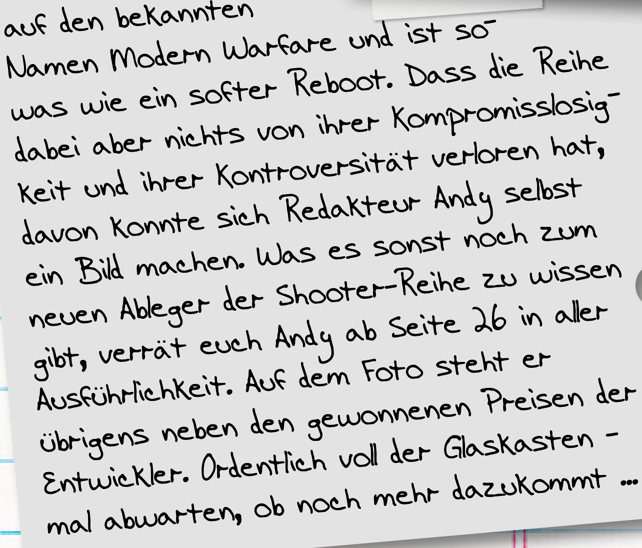
Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen.
Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.





Immer mitten in die Messe rein

Die E3 stand mal wieder an – in diesem Jahr durfte das Trio aus Matthias, Philipp und Lukas nach L.A. jetten. Was die drei Herrschaften vor Ort alles erlebt und gesehen haben, lest ihr in unserer grossen E3-Strecke direkt auf der nächsten Doppelseite. Alternativ schaut ihr euch auf unserem YouTube-Kanal einfach die Video-Tagebücher an. Aus Zeitgründen haben es diese leider nicht mehr auf unsere DVD geschafft.

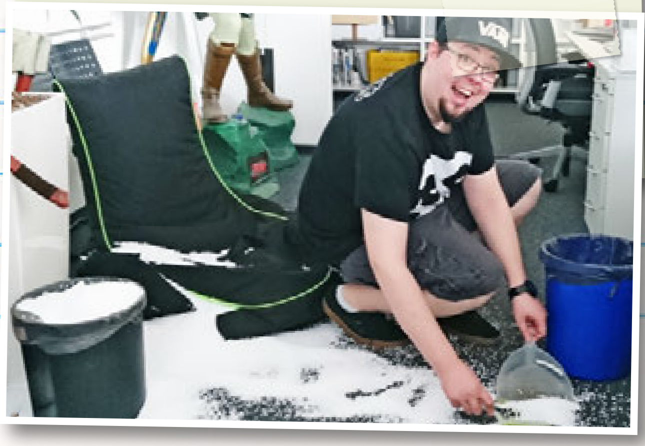


Die Pflicht ruft

Bereits im Vorfeld der E3 konnten wir uns – ebenfalls in den USA – das neue Call of Duty ausführlich ansehen. Das hört einmal mehr auf den bekannten Namen Modern Warfare und ist so was wie ein softer Reboot. Dass die Reihe dabei aber nichts von ihrer Kompromisslosigkeit und ihrer Kontroversität verloren hat, davon konnte sich Redakteur Andy selbst ein Bild machen. Was es sonst noch zum neuen Ableger der Shooter-Reihe zu wissen gibt, verrät euch Andy ab Seite 26 in aller Ausführlichkeit. Auf dem Foto steht er übrigens neben den gewonnenen Preisen der Entwickler. Ordentlich voll der Glaskasten – mal abwarten, ob noch mehr dazukommt ...

Dä is kapott!

Bei uns in der Redaktion stehen diverse Sitzsäcke herum. Bei Ex-Redaktionschef Wolfgang im Büro etwa. Oder im Präsentations- bzw. Streaming-Raum. Bis vor kurzem stand ein weiterer auch noch bei Sascha im Büro. Bis sich Chris bei einem Meeting übermütig und mit Anlauf darauf schmiss. Das Ergebnis: Gelächter, viele gezückte Handy-Kameras und ne Stunde Putzdienst.





Der Abo-Newsletter

Exklusive Infos für PC-Games-Abonnenten

Leser-Aktionen, exklusive Gewinnspiele, Spezial-Angebote und Vorab-Informationen direkt aus der Redaktion – all das bietet der beliebte PC-Games-Abo-Newsletter. Und so bekommt ihr ihn: Einfach Name, Anschrift, E-Mail-Adresse und Abo-Nummer (findet ihr auf dem Adressen-Etikett eures Abo-Hefts) an abo@computec.de mailen – schon seid ihr auf dem Verteiler.



HIGHLIGHTS DER E3



◀ Unsere drei E3-Fahrer Lukas, Matthias und Philipp. Ersterer nur echt mit komischer Spiegelung über dem Gesicht.

▶ Zu Gears 5 gab es nicht viel Neues: einen Trailer und die Info, dass ihr den Terminator spielen könnt. Auch nett!

Das war die **E3 2019!**

Und wieder vorbei – eine weitere E3 ist ins Land gezogen. Auf den nächsten Seiten lest ihr die wichtigsten Infos.

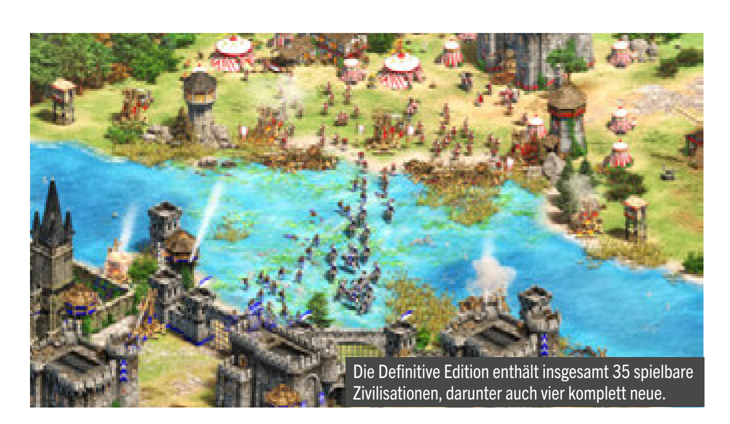
Von: Sascha Lohmüller

INHALT

Juni! Das bedeutet nicht nur, dass die Temperaturen langsam besser werden, sondern auch, dass die jährliche E3 ansteht. Wie gewohnt waren auch wir natürlich vor Ort in Los Angeles, um die neuesten Entwicklungen im Videospiel-Sektor live mitzuerleben. Auf den folgenden mehr als 30 Seiten verraten euch unsere Messefahrer Lukas, Matthias und Philipp sowie der Rest der Redaktion alles zu den kommenden Spiele-Highlights, was wir im Laufe der Messe (und auch bereits im Vorfeld) in Erfahrung bringen konnten. Das Highlight dabei war für die meisten sicherlich der Auftritt von Keanu Reeves im Zuge der Cyberpunk-Präsentation. Doch mit Doom, Call of Duty, Watch Dogs, Star Wars und Co. gibt es auch wieder jede Menge News zu bekannten Serien. Naturgemäß haben es einige Spiele aber nicht ins Heft geschafft, etwa FIFA und PES, Ghostwire: Tokyo oder Gods & Monsters – das holen wir in den kommenden Monaten natürlich nach! ❑

Age of **Empires 2: DE**

Auf der E3 2019 brach Microsoft endlich das Schweigen und stellte Age of Empires 2: Definitive Edition vor. Die bis heute bestehende große Community stand bei allen Entscheidungen der Entwickler von Forgotten Empires im Vordergrund. So wird die Definitive Edition Crossplay über Steam und den Windows Store bieten. Im Hintergrund aller Definitive Editions und auch des kommenden Age of Empires 4 arbeitet die gleiche Technik, die Freundeslisten, Profile, Multiplayer, Chat und vieles mehr über alle Spiele der Reihe vereint. Zusätzlich bleibt der bekannte Mod-Support erhalten. Das Tolle dabei: Alles, was jemals für das Original erschaffen wurde, soll sich problemlos in die Definitive Edition übertragen lassen. Wer vor 20 Jahren im Editor eine Karte erstellt hat, soll diese einfach per Copy & Paste auch in der Neuauflage wieder nutzen können. Auch was die eigentlichen Inhalte des Spiels angeht, machen die Entwickler keine halben Sachen. Neben dem Material des Hauptspiels und seiner Erweiterungen erwarten euch gänzlich neue Inhalte. So wird es vier neue Zivilisationen geben, die die Gesamtzahl der spielbaren Völker auf insgesamt 35 anhebt. Kaum verändert wurde das, was das Original zum König seiner Reihe gemacht hat: das Gameplay. An einigen Stellen wurde die Balance auf Basis des Feedbacks von erfahrenen Spielern ein wenig angepasst, das eigentliche Kampfsystem bleibt aber wie gewohnt. Wer also das Stein-Papier-Schere-Prinzip des Originals noch immer auswendig kennt, sollte sich sofort wieder zurechtfinden. Die Definitive Edition schaffte es auf der E3, das Gefühl zu erzeugen, dass die eigene, 20 Jahre alte Vorstellung des Spiels in modernem Gewand wieder zum Leben erweckt wird. Ab Herbst beginnt wieder das Zeitalter der Könige. ❑


Die Definitive Edition enthält insgesamt 35 spielbare Zivilisationen, darunter auch vier komplett neue.

Genre: Echtzeitstrategie
Publisher: Microsoft
Entwickler: Forgotten Empires
Termin: Herbst 2019

Microsoft auf der E3 2019

Der Windows- und Xbox-Konzern sorgte in diesem Jahr – übrigens in Abwesenheit von Sony – für die wohl spektakulärste PK. Und Bandai Namco war auch da. **Von:** Sascha Lohmüller

Die diesjährige Microsoft-Pressekonferenz war in aller Munde – und hat für viele Beobachter die Konkurrenz diesmal hinter sich gelassen. Das lag sicherlich nicht zuletzt am bereits erwähnten Auftritt von Keanu Reeves. Während der PK enthüllte nämlich der Gitarrist und Leadsänger der Wyld Stallyns höchstpersönlich sein Mitwirken am sehnsüchtig erwarteten CD-Projekt-RPG Cyberpunk 2077. Was es sonst noch alles Neues zum Spiel gibt, lest ihr ab Seite 18 – unter anderem das nun endlich bekannt gegebene Release-Datum.

Was ist in der Xbox?

Doch auch abseits von Cyberpunk 2077 bot die Pressekonferenz des Redmonder Konzerns jede Menge Höhepunkte. So gab es beispielsweise erste Infos zur nächsten Xbox, aktuell noch unter dem Namen Project Scarlett laufend. Die neue Konsole soll von einem speziell designten AMD-Chip betrieben werden und über GDDR6-Speicher verfügen, wodurch unter anderem Raytracing, 8K-Auflösung und Bildwiederholraten bis zu 120 Fps möglich sein sollen – das glauben wir aber erst dann, wenn wir es sehen. Ein Disc-Laufwerk sowie eine neuartige SSD seien ebenfalls verbaut und Abwärtskompatibiltät wurde immerhin schon für die jetztige Konsolengeneration garantiert. Erscheinen soll die Konsole dann zum Weihnachtsgeschäft 2020 – mit Halo: Infinite als Starttitel.



Das neue Halo hört auf den Namen Halo: Infinite und erscheint zusammen mit der neuen Konsole Ende 2020.

Auf das zweite Psychonauts warten wir alle sehnsüchtig – ein genaues Release-Datum gab es aber immer noch nicht.

Ein bunter Strauß Videospiele

Darüber hinaus hatte Microsoft noch jede Menge Spannendes im Gepäck. Bleeding Edge etwa ist das erste Exklusiv-Spiel des jüngst aufgekauften Studios Ninja Theory. Den 4-vs-4-Shooter könnt ihr bald sogar schon selbst ausprobieren: Am 27. Juni soll eine Beta starten. Apropos „Aufkaufen“: Auch Double Fine um Tim Schafer gehört neuerdings zu Microsoft. Zur Feier des Tages gab es einen neuen Trailer zu Psychonauts 2 – und Gameplay sowie neue Infos, die wir für euch weiter hinten in der Strecke aufbereitet haben. Ebenfalls noch mit keinem Release-Datum bedacht wurde Wasteland 3. Der Trailer macht jedoch Lust auf mehr, sodass wir hoffen, dass das Endzeit-RPG so bald wie möglich erscheint. Ori and the Will of the Wisps hingegen hat nun einen Termin verpasst bekommen: Die vielversprechende Platformer-Fortsetzung kommt am 11. Februar 2020. Weitere Highlights der Show: Ein neuer Flight Simulator kommt, in Minecraft Dungeons schickt uns Mojang demnächst in Vierergruppen in Klötzchen-Gewölbe, für Elden Ring schließen sich Game-of-Thrones-Autor George R. R. Martin und Dark-Souls-Erfinder Hidetaka Miyazaki zusammen und mit Lego Speed Champions erscheint ein Lego-DLC für Forza Horizon 4. ❑



Mit dem DLC Lego Speed Champions macht ihr aus euren Forza-Horizon-Karossen solch schicke Klötzchen-Autos.



Wasteland 3 schickt euch erneut in die Postapokalypse – wann es so weit ist, steht aber noch in den Sternen.

Das Gameplay hat uns beim Anspielen bereits überzeugt. Kann die Story da mithalten?

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Respawn Entertainment
Publisher: Electronic Arts
Termin: 15. November 2019

Star Wars Jedi: **Fallen Order**

Von: Matthias Dammes / Felix Schütz

Erstmals selbst gespielt: Tolle Lichtschwertkämpfe, coole Machtfähigkeiten – und mehr Freiheiten als gedacht!

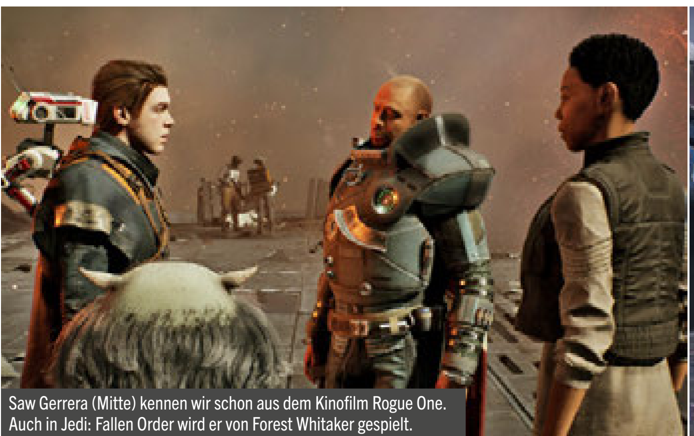
Neun Jahre mussten Fans von Star Wars auf ein packendes Einzelspieler-Abenteuer warten. Mit Jedi: Fallen Order scheint diese Durststrecke nun endlich ein Ende zu haben. Auf der E3 hatten wir erstmals die Gelegenheit, das Action-Adventure anzuspielen und selbst die Kontrolle über den jungen Jedi Cal Kestis zu übernehmen.

Offene Spielstruktur

Der ehemalige Padawan versteckt sich auf dem Schrottplaneten Bracca, nachdem er die Order 66 – ein Säuberungsbefehl des Imperators, der die Auslöschung aller Jedi zur Folge hatte – überlebt hat. Im Verlauf der Story muss er jedoch fliehen und trifft auf Cere, die zu seiner Mentorin wird. Gemeinsam verfolgen sie den Plan, den Jedi-Orden wieder aufzubauen. Dazu reisen sie mit Pilot Greez Dritus an Bord seines Raumschiffes durch die Galaxie und machen sich auf die Suche nach Verbündeten und alten Jedi-Stätten wie Tempeln.

Wohin es als nächstes geht, entscheidet ihr selbst, das Spiel gibt lediglich übergeordnete Ziele vor. Auch auf den Planeten selbst ist meist deutlich mehr Bewegungsfreiheit gegeben, als die Gameplay-Demo vermuten lässt. Auf der E3 haben wir zwar ebenfalls nur den linear anmutenden Kashyyyk-Level anspielen können, die Entwickler haben uns dabei aber gezeigt, wo die Karte diverse alternative Wege bietet. Die öffentliche Präsentation dieses Spielabschnittes wurde lediglich zu Demonstrationszwecken etwas linearer gestaltet.

Um uns eine Vorstellung vom Leveldesign zu geben, vergleichen die Entwickler den Aufbau mit Nintendos Metroid, der Dark-Souls-Serie oder dem letzten God of War für PS4. Das bedeute auch, dass der Spieler immer wieder an Stellen kommen wird, wo er zum gegebenen Zeitpunkt vielleicht noch nicht

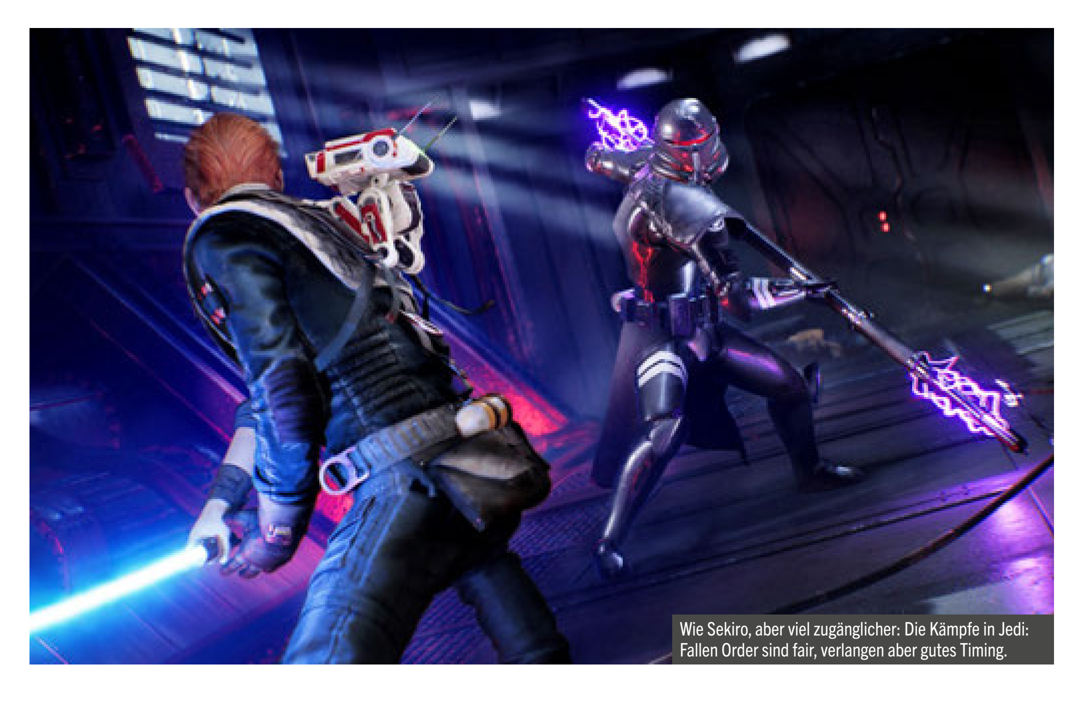


Saw Gerrera (Mitte) kennen wir schon aus dem Kinofilm Rogue One. Auch in Jedi: Fallen Order wird er von Forest Whitaker gespielt.



Im Spielverlauf verbessert ihr Cals Macht- und Lichtschwertfähigkeiten mit einem Upgrade-System.

weiterkommt. Sei es, weil ihm eine bestimmte Machtkraft fehlt oder weil sein kleiner Droiden-Begleiter BD-1 noch nicht das nötige Upgrade besitzt. Auf diese Weise soll der Spieler immer wieder dazu motiviert werden, auf bereits besuchte Planeten zurückzukehren, Wege zu öffnen und weitere Teile der Umgebung zu erkunden. Die entsprechenden Stellen werden dazu auf den Karten der einzelnen Planeten als gut erkennbare rote beziehungsweise grüne Tore dargestellt. So erkennt man auf Anhieb, wenn sich irgendwo neue Möglichkeiten aufgetan haben.


Wie Sekiro, aber viel zugänglicher: Die Kämpfe in Jedi: Fallen Order sind fair, verlangen aber gutes Timing.

Bombast für Star-Wars-Fans

Nach der Ankunft auf Kashyyyk kommt es zunächst zu einem „Star-Wars-Moment“, wie ihn die Entwickler nennen. Dabei handelt es sich um spezielle Situationen, in denen wahrlich epische Dinge passieren und der Spieler mal so richtig seine Machtfantasien als Teil des Star-Wars-Universums ausleben kann. In diesem Fall übernehmen wir mit Cal die Kontrolle über einen riesigen AT-AT-Walker und kämpfen uns mit dem Ungetüm durch den Dschungel des Wookiee-Heimatplaneten. Mit so einer mächtigen Waffe können wir es natürlich ordentlich krachen lassen, was nicht nur Sturmtruppen, sondern auch Tie-Fighter und diverse Verteidigungskonstruktionen zu spüren bekommen.

Wenn der junge Held nicht gerade tonnenschweres Kriegsgerät steuert, ist Cal allerdings in der Regel zu Fuß unterwegs. Dabei stehen ihm diverse Bewegungsfähigkeiten wie Klettern, Doppelsprung und Wallrun zur Verfügung. Diese müssen an vielen Stellen zusätzlich mit den Machtkräften des Protagonisten kombiniert werden. So muss Cal beispielsweise die Drehgeschwindigkeit einer Belüftungsanlage verlangsamen, während er an einer Wand entlang durch die riesigen Rotorblätter flitzt. Oder er muss von Liane zu Liane schwingen und sie dabei mithilfe der Macht in Greifreichweite heranziehen. Der Spieler soll dadurch immer wieder aufs Neue herausgefordert werden.

Star Souls statt Force Unleashed

Das Gleiche gilt auch für das Kampfsystem. Jedi: Fallen Order ist kein simples Hack&Slay-Actionspiel, in dem der Held einfach nur mit seinem Lichtschwert auf die Gegner eindrischt. Die Entwickler beschreiben ihren Ansatz als eine zugängliche Version des Dark-Souls- oder Sekiro-Kampfsystems. Es gilt also aktiv Angriffen auszuweichen, zu blocken oder zu parieren. Dazu müssen natürlich auch die Machtkräfte von Cal je nach Situation eingesetzt werden. Richtiges Timing ist häufig der Schlüssel zum Erfolg.

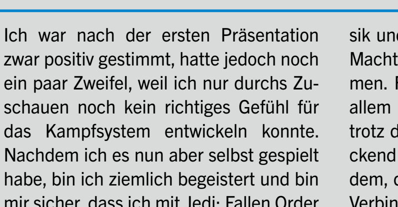
Werden wir zum Beispiel von Blastern beschossen, können wir die Blocken-Taste einfach gedrückt halten, wodurch unser Held die Schüsse unkontrolliert in die Landschaft abwehrt. Wollen wir jedoch den Schuss gezielt auf den Gegner zurücklenken und so elegant ausschalten, müssen wir die Blocken-Taste im richtigen Moment kurz antippen. Auch bei den Machtkräften ist entscheidend, ob wir die Taste nur kurz betätigen oder länger gedrückt halten. So können wir mit Force Pull den Gegner entweder kurzzeitig ins Straucheln bringen oder ihn kurzerhand an uns heranziehen.

Beim Kampfsystem war es den Entwicklern wichtig, die richtige Balance zu finden: Ihr sollt einerseits spüren, dass ihr ein mächtiges Lichtschwert führt, andererseits sollen die Gefechte auch nicht zu leicht ausfallen. So sind zwar einfache Sturmtruppen und Scouts leichte Beute für unseren jungen Jedi, aber ihm stellen sich auch ganz andere Kaliber in den Weg. So stellen Kampfdroiden der KX-Serie und die speziell für die Jedi-Jagd trainierten Purge Trooper ganz andere Herausforderungen dar. Beiden ist zum Beispiel nur schwer mit Machtangriffen beizukommen. Daher kommt es bei ihnen vor allem auf präzises Ausweichen und Angriffe im richtigen Moment an. Das spielt sich bereits hervorragend und lässt jede Menge Star-Wars-Feeling aufkommen. Wer hier die flotte und bombastische Action eines Force Unleashed erwartet, dürfte überrascht werden! Stattdessen wird es auf geschärfte Sinne und einen geübten Umgang mit Lichtschwert und Machtkräften ankommen, um sich als angehender Jedi einen Namen in der Galaxie zu machen.

Ob die Ziele der Entwickler am Ende wirklich alle aufgehen und Star Wars Jedi: Fallen Order das Spiel wird, nach dem sich die Fans seit Jahren sehnen? Das erfahren wir spätestens zum Release – Jedi: Fallen Order erscheint bereits am 15. November 2019. ❑


Titanfall lässt grüßen: Auch Cal Kestis kann agil an Wänden entlangrennen und so die Levels erkunden.

MATTHIAS MEINT



„Star Wars hat sich lange nicht mehr so gut in meinen Händen angefühlt.“

Ich war nach der ersten Präsentation zwar positiv gestimmt, hatte jedoch noch ein paar Zweifel, weil ich nur durchs Zuschauen noch kein richtiges Gefühl für das Kampfsystem entwickeln konnte. Nachdem ich es nun aber selbst gespielt habe, bin ich ziemlich begeistert und bin mir sicher, dass ich mit Jedi: Fallen Order ein Star-Wars-Erlebnis bekommen werde, wie ich es schon lange nicht mehr hatte. Die Atmosphäre, die Charaktere, die Musik und der Kampf mit Lichtschwert und Machtkräften passen wunderbar zusammen. Fragezeichen bleiben für mich vor allem noch bei der Story und wie diese trotz der offenen Struktur des Spiels packend erzählt werden wird. Ich hoffe zudem, dass Saw Gerrera nicht die einzige Verbindung zum Star-Wars-Kanon bleiben wird und wir noch andere bekannte Figuren treffen werden. Insgeheim hoffe ich ja noch auf einen Auftritt von Ahsoka.

Im London von Legion laufen allerlei schräge Typen herum – und ihr dürft sie zu euren Helden machen!

Watch Dogs: Legion

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Ubisoft Toronto
Publisher: Ubisoft
Termin: 6. März 2019

Von: Lukas Schmid und Andreas Szedlak

Der dritte Teil von Ubisofts Hacker-Saga verzichtet auf eine dedizierte Hauptfigur. Warum das so ist, ob das klappt und wie es uns gefällt, erfahrt ihr hier.

Legion verzichtet auf einen klassischen Protagonisten und erlaubt es uns, absolut jeden Bürger im Spiel in die Heldenrolle schlüpfen zu lassen. Dabei wird der Hackerkollektiv-Gedanke aus Watch Dogs 2 konsequent weitergesponnen: Dedsec, die computeraffine Untergrundbewegung, ist eben keine One-Man-Show. Und es geht im London von Legion auch um einiges.

Durch den Aufstieg einer Krypto-Währung und den Verfall des britischen Pfundes ist das Chaos über die englische Hauptstadt hereingebrochen. Die Wirtschaft liegt am Boden, Politik und Polizei sind entmachtet. Albion, eine paramilitärische Organisation, kontrolliert nun die Millionenmetropole. Da braucht es eine Gruppe, die sich diesem Wahnsinn entgegenstellt.

Permadeath mal anders

Wie das Spiel startet, ob also alle mit derselben Figur loslegen, wissen wir noch nicht. Jedenfalls starten wir sofort damit, Dedsec-Mitglieder für unser bis zu 20 Personen umfassendes Team zu rekrutieren. Segnet ein Teammitglied das Zeitliche, heißt es nicht „Game Over“, sondern ein anderer Untergrundkämpfer übernimmt. Der oder die Dahingeschiedene ist für immer perdu und die erarbeiteten Skill-Updates sind ebenso dahin.

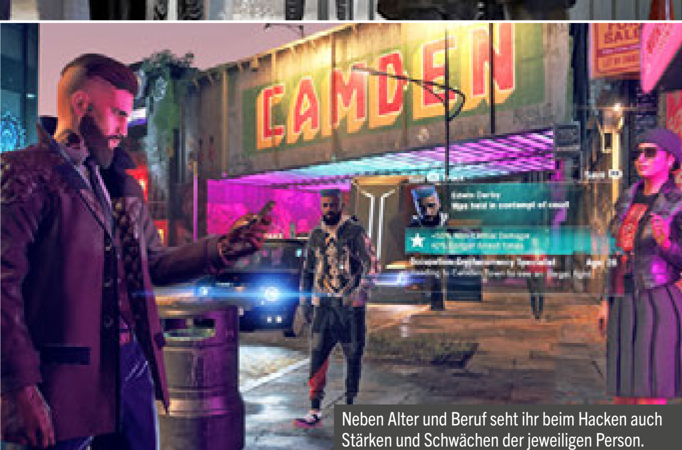
Um einen neuen Mitstreiter für die gute Sache zu finden, hacken wir einfach das Smartphone eines Bürgers auf der Straße. Anschließend sehen wir, wie positiv er oder sie Dedsec gestimmt ist, welche Perks (mehr Lebensenergie, Schusswaffen-Talent) die Figur hat und welche Nachteile (geringes Lauftempo, Anfälligkeit gegen bestimmte Attacken). Je nach Dedsec-Sympathie ist mehr oder weniger Überzeugungsarbeit nötig, um jemanden auf unsere Seite zu ziehen. Schlussendlich läuft dieser Vorgang aber immer darauf hinaus, dass wir eine zufällige Mission erledigen, etwa einen Rivalen des NPCs ausschalten oder ihm irgendwie zur Seite stehen müssen.

Lass das mal die Omma machen

Interessanterweise gibt es tatsächlich keine Beschränkungen, wen wir wählen können. Sei es ein Kerl im Ganzkörper-Latexkostüm, ein Latino-Macho oder eine biedere Großmutter mit Flickenjacke und Faltenrock – sie alle können Teil der Bewegung werden! Wenig überraschend wählten wir beim E3-Hands-on eine rüstige Rentnerin,



Die paramilitärische Organisation Albion hat die Kontrolle über London erlangt.



Neben Alter und Beruf seht ihr beim Hacken auch Stärken und Schwächen der jeweiligen Person.

Watch Dogs: Legion spielt in einer nahen Zukunft, in der allerlei Drohnen das Londoner Stadtbild prägen.

mit der wir dann gegen Albion vorgingen. Die Figuren sind auch in allen Cut-Scenes zu sehen und sogar kleine Unterschiede im Verhalten soll es je nach Typ geben.

Die Entwickler versprechen, dass keine Figur der anderen gleichen soll. Jede habe eine eigene Hintergrundstory, niemand höre sich gleich an. Hehre Worte, in der Praxis aber schwer umzusetzen. Auf Nachfrage waren die Macher mit Details sparsam. Es soll wohl schon eine ganze Menge Synchronsprecher geben, welche die Stimmen einsprechen, und wir nahmen bereits diverse Akzente wahr, vom Iren bis hin zur Latina. Für die versprochene Fülle an Sprechvarianten scheint man aber einfach auf unterschiedlich gepitchte Versionen der Stimmen zurückzugreifen.

Ebenso denken wir nicht, dass die angepriesenen Geschichten für absolut jeden Bürger über die Kurz-Bios aus ihren gehackten Daten hinausgehen. Versprochen wird auch, dass jede Figur einem individuellen Tagesablauf nachgehen soll. Schön auf jeden Fall, wenn wir zwischen Teamkameraden wechseln und die gewählte Person bei einer alltäglichen Aktion wie dem Herumspielen am Handy überraschen. Das reicht zwar nicht an die lustigen Situationen aus GTA 5 heran – einen herumwütenden Trevor haben wir nicht ausmachen können –, erhöht aber die Authentizität.

Was ist dran an den Versprechen?

Trotz offener Fragen ist das, was die Entwickler hier schaffen, beeindruckend und neuartig. Zumal sich Figuren auch merken sollen, wenn wir sie anrempeln und uns gegenüber schlechter eingestellt sind, sollten wir sie rekrutieren wollen.

Jede Figur kann einer der drei Klassen Enforcer, Infiltrator und Hacker zugewiesen werden, wobei die Ausgangswerte meist eine Wahl zumindest nahelegen. Stealth oder lieber Action? Das liegt an uns. Unterschiedliche Routen in Missionsgebieten, hilfreiche Spielereien wie Krabbel- und Flugdrohnen, Meele- und Fernwaffen und mehr zeugen davon, dass Ubisoft wirklich versucht, keinen Spielergeschmack zu kurz kommen zu lassen.

Maximale Freiheit soll auch für die Wahl der Aufgaben gelten, wo uns im Rahmen von fünf Storylines insgesamt knapp 60 Missionen erwarten. Viel von London bekamen wir noch nicht zu sehen. Die Stadt wirkt aber schön realistisch, nicht zu klinisch sauber und Wahrzeichen wie Big Ben, Piccadilly Circus und mehr sorgen für Wiedererkennungswert. Dass sie Open World können, das hat Ubisoft ja inzwischen zu Genüge bewiesen.

Das bisher beste Watch Dogs?

Nach Präsentation und 45 Minuten Hands-on können wir mit gutem Gewissen sagen, dass es uns Legion echt angetan hat. Der „Jeder kann der Held sein"-Ansatz funktioniert klasse und das nicht nur, weil man als Großmutter mit fetten Wummen gegen die bösen Buben vorgehen kann. Auch sonst scheint der Titel den Freiheitsgedanken nicht nur für sich in Anspruch zu nehmen, sondern zu leben. ❑



Eine Oma geht mit dem Taser auf einen Wachmann los? Hoffentlich wirkt das im Spiel nicht zu albern.

LUKAS MEINT

„Ich blicke dem dritten Watch Dogs überraschend gespannt entgegen."

Das erste Watch Dogs hab ich zu 100 % abgeschlossen. Nicht etwa, weil es mir sonderlich gut gefallen hätte. Nein, ich bin einfach ein furchtbarer Komplettist. Bei der Fortsetzung war aber so sehr die Luft raus, dass sogar mein Ich-muss-alles-sammeln-Wahn nicht mehr stark genug war. Insofern bin ich überrascht, wie gut mir Legion beim Anspielen gefallen hat! Die Atmosphäre wirkt nicht so bemüht und unkreativ wie in den Vorgängern. London als Spielwelt ist eh immer klasse und das NPC-Rekrutier-Feature eine echte Wucht. Das prinzipielle Gameplay hat sich seit dem zweiten Teil nicht drastisch verändert, wurde aber verfeinert und die Entscheidungsfreiheit in fast allen Missionen sagt mir zu. Kurzum: Ich freu mich drauf! Und ich bin vorsichtig zuversichtlich, dass meine Komplettisten-Seele weniger Schaden nimmt als bei den Vorgängern.

Riesige Drohnen gehören zu den härtesten Gegnern in Ghost Recon: Breakpoint.

Ghost Recon: Breakpoint

Genre: Taktik-Shooter
Entwickler: Ubisoft Montreal
Publisher: Ubisoft
Termin: 4. Oktober 2019

Auf der E3 konnten wir einige Stunden die Open World erkunden. **Von**: Philipp Sattler und Matti Sandqvist

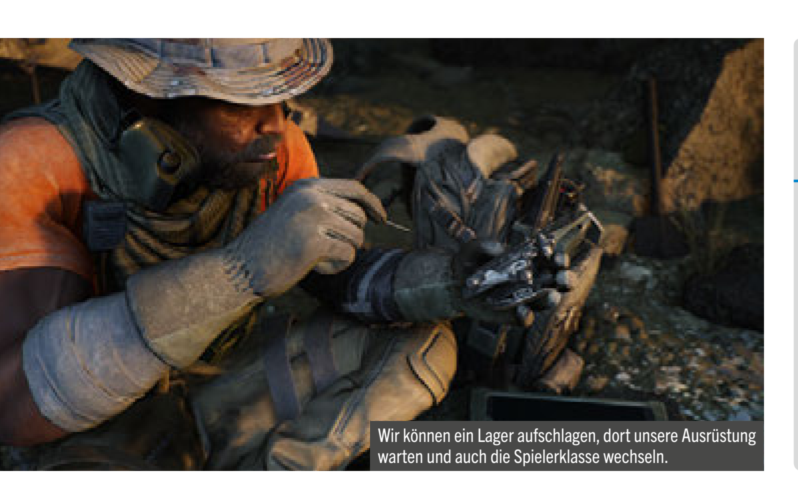
Pazifik-Insel statt Bolivien, Ex-Ghost statt Drogenbaron – so könnte man Ghost Recon: Breakpoint kurz und knapp zusammenfassen. Denn statt mit einem mehr oder weniger namenlosen Boss eines Drogenkartells bekommt ihr es mit einem abtrünnigen Ghost zu tun, den wir bereits in einer der letzten Episoden von Wildlands kennengelernt haben – Cole D. Walker, gespielt von Jon Bernthal (bekannt aus The Walking Dead). Wer bereits Wildlands gespielt hat, der findet sich auch in Breakpoint sofort zurecht. Dabei haben die Entwickler einiges verbessert, was beim Vorgänger noch für Kritik sorgte. Beispielsweise die Storyline, die nicht nur dank jeder Menge Zwischensequenzen deutlich besser inszeniert ist, sondern auch einiges mehr an Facetten und Tiefgang besitzen soll.

Teamplay ist wichtig

Der Koop-Modus war schon in Wildlands ein wichtiges und beliebtes Feature und in Breakpoint hat sich das nicht geändert. Eher im Gegenteil. Die verschiedenen Klassen, die ihr im Spiel zur Verfügung habt, harmonieren gut miteinander und machen so das Spielen im Koop noch deutlich lohnenswerter. Allerdings kommen wir nicht umhin, zu erwähnen, dass sich das mehr oder wenig spontane Wechseln der Klasse am Lagerplatz spielerisch zwar gut einfügt, aber sich irgendwie seltsam anfühlt. Wenn aus dem Sniper plötzlich ein waffenstrotzender Assault wird, darf man nicht allzu viel Wert auf tiefgreifende Immersion legen.

In unserer Anspiel-Session konnten wir gleich feststellen, wie wichtig gutes Teamplay in Breakpoint ist. So wurden wir beim ersten Eindringen quasi überrascht und aus dem Hinterhalt nahezu vollständig eliminiert. Danach stellten wir uns geschickter an und klärten das Gebiet mit unseren fliegenden Drohnen zuerst auf, brachten dann unseren Sniper strategisch günstig in Stellung und stürmten anschließend koordiniert die Fabrik.

Breakpoint hat es geschafft, die Stärken von Wildlands zu übernehmen und stellenweise sogar noch zu verbessern. Gleichzeitig wurde an Präsentation und Story noch etwas gefeilt. Dennoch gibt es noch einige störende Kleinigkeiten. So ist die Steuerung nach wie vor etwas hakelig und das Deckungssystem gehört nicht zu den Prunkstücken des Spiels. Besonders störend empfanden wir bei unserer Spiel-Session aber die Entfernung der Kamera, die für unseren Geschmack stets viel zu nah am Charakter „klebte". ❏



Wir können ein Lager aufschlagen, dort unsere Ausrüstung warten und auch die Spielerklasse wechseln.

PHILIPP MEINT



„Wem Ghost Recon: Wildlands gefiel, der wir Breakpoint lieben!"

Ghost Recon: Breakpoint ist eine konsequente Weiterentwicklung von Wildlands, die sich auf die Stärken des Open-World-Shooters konzentriert und diese weiter ausarbeitet. Besonders das Spielen im Koop funktioniert noch eine ganze Stufe besser und sorgt für taktischen Tiefgang bei den Missionen. Und diesmal scheint auch die Hintergrundgeschichte nicht ganz so generisch und langweilig zu sein, wie sie es noch in Wildlands war – Jon Bernthal sei Dank! Wenn die Entwickler das Niveau der Missionen und der Story das ganze Spiel hindurch so hoch halten wie in den von uns gespielten Abschnitten, dann ist Breakpoint auf allen Ebenen ein bisschen besser als Wildlands und für Fans von Open-World-Shootern ein sicherer Deal. Ich bin schon gespannt, ob dies den Entwicklern im Oktober tatsächlich gelingt.

In der Nacht werden die Zombies munter und ungemein anhänglich.

Dying Light 2

Genre: Action
Entwickler: Techland
Publisher: Techland
Termin: Frühjahr 2020

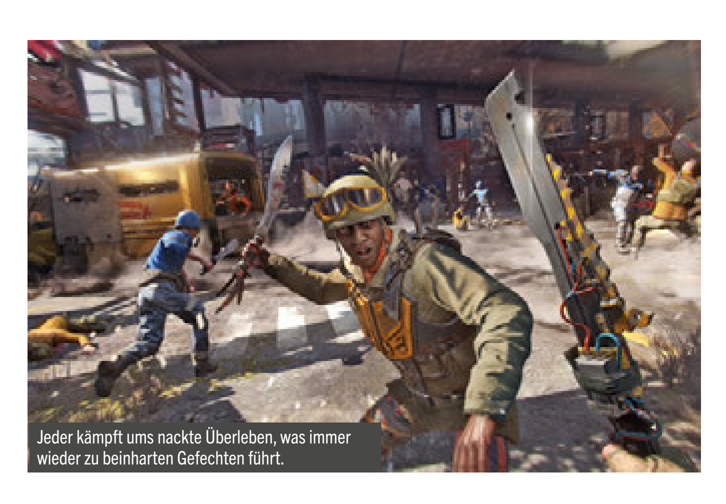
Tod, Krankheit, Zombies – dass man diesem traurigen Alltag auch etwas Positives abgewinnen kann, stellte Techland auf der E3 unter Beweis.

Von: Matthias Dammes und Andreas Szedlak

Im vergangenen Jahr haben die Entwickler von Techland während der E3 das kommende Dying Light 2 erstmals vorgestellt. Auf der diesjährigen Messe war das polnische Team wieder vor Ort und gab uns einen noch genaueren Einblick in ihre Vision einer postapokalyptischen Geschichte. Ausprobieren konnten wir den durchaus vielversprechenden Survival-Actiontitel mit RPG-Elementen in Los Angeles noch immer nicht. Techlands Präsentation eines vorgespielten Abschnitts des Survival-Spiels war dennoch nicht minder interessant.

Offene Spielwelt der Entscheidungen

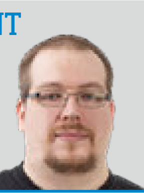
Besonders auf die zahlreichen Entscheidungen und deren teils weitreichende Auswirkungen haben die Entwickler bei der diesjährigen Demo besonders viel Wert gelegt. Dying Light 2 steht schließlich unter dem Motto „Deine Entscheidungen, deine Welt". So verändert sich zum Beispiel die als Spielkulisse dienende Stadt je nach euren Entscheidungen, sodass der Schauplatz und seine Bewohner bei euch völlig anders sein können als zum Beispiel bei einem Freund. Beispielsweise konnten wir sehen, wie nach einer schwierigen Entscheidung ein Stadtteil zugänglich wurde, der zuvor überschwemmt war. Hätten wir in den zurückliegenden Handlungen einen etwas anderen Weg eingeschlagen, hätten wir diesen Teil der Spielwelt vermutlich niemals zu Gesicht bekommen. Nach Angaben der Entwickler wird der Durchschnittsspieler nach einmaligem Durchspielen vermutlich nur rund die Hälfte des gesamten Inhaltes des Abenteuers gesehen haben – das sorgt für gehörigen Wiederspielwert!


Jeder kämpft ums nackte Überleben, was immer wieder zu beinharten Gefechten führt.

Infizierter Held

Wie es sich für eine postapokalyptische Welt gehört, hat man bei vielen der Entscheidungen häufig nur die Wahl aus zwei Übeln, aus denen man das Geringere für sich wählen muss. Tut man das vermeintlich Richtige für einen Großteil der überlebenden Bevölkerung oder wiegt die Loyalität zu einem Freund am Ende schwerer? Erzwingt man sich die Hilfe anderer oder ist man ein freundlicher Charakter? Alles Fragen, mit denen ihr euch in der Haut von Aiden Caldwell herumschlagen müsst. Den Protagonisten stellten die Leute von Techland im Rahmen der E3 erstmals genauer vor. Bei Aiden handelt es sich um einen Überlebenden, der jedoch infiziert ist. Dadurch verfügt er über außergewöhnliche Beweglichkeit und brutale Kampffähigkeiten, die bei flotten Parkourmanövern und dem wuchtigen Nahkampf zum Einsatz kommen. Wie sich das anfühlt? Nun, das würden wir selbst gerne erleben. Die Veröffentlichung von Dying Light 2 ist derzeit allerdings erst für das Frühjahr 2020 geplant. Vielleicht liefert die gamescom eine spielbare Version. ❑





„Entscheidungen haben sehr viel Potenzial."

Für schlicht ein weiteres Zombie-Survival-Spiel würde sich mein Interesse stark in Grenzen halten. Aber Dying Light 2 versucht, die Formel mit einer interessanten erzählerischen Tiefe aufzufüllen. Im letzten Jahr schrieb ich ja bereits, dass allein die Beteiligung von RPG-Legende Chris Avellone meine Aufmerksamkeit verdient hat. Was ich nun bezüglich der Entscheidungen und ihrer Auswirkungen gesehen habe, verspricht außerordentliches Potenzial, das sogar so manches waschechte RPG in den Schatten stellen könnte. Auch technisch macht Dying Light 2 einen sehr guten Eindruck. Jetzt möchte ich den Titel aber endlich mal spielen!

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: CD Projekt Red
Publisher: CD Projekt Red
Termin: 16. April 2020

Cyberpunk 2077

Von: Matthias Dammes / Felix Schütz

Düster, erwachsen und mit unerwarteter Starpower zählt das Sci-Fi-Rollenspiel auch in diesem Jahr zu den absoluten Highlights der E3!

Ein ganzes Jahr ist es bereits her, dass die viel umschwärmten Entwickler von CD Projekt Red erstmals Gameplay aus ihrem heiß erwarteten Cyberpunk-Rollenspiel gezeigt haben. Nun folgte der Nachschlag: Auch in diesem Jahr war das polnische Entwicklerstudio wieder groß auf der E3-Messe vertreten, um einen Einblick in den derzeitigen Stand von Cyberpunk 2077 zu gewähren. Zwar kennen wir inzwischen das Release-Datum für das Rollenspiel, die Entwickler sind allerdings weiterhin noch nicht bereit, uns den heiß ersehnten Titel selbst anspielen zu lassen. Also mussten wir auch in diesem Jahr wieder mit einer rund 50-minütigen live vorgespielten Präsentation vorliebnehmen.

Der Geist von Johnny Silverhand

Wie schon im letzten Jahr war aber schon allein das Zuschauen unheimlich faszinierend. Man spürt in jeder Minute, wie ambitioniert dieses Spiel ist. Die gezeigte Demo stammt ungefähr aus der Mitte des Spiels, wobei es vermutlich schwierig sein dürfte, bei Cyberpunk 2077 überhaupt eine Mitte zu definieren, da sein Umfang einem Witcher 3 vermutlich in nichts nachstehen wird. Protagonist V hat auf jeden Fall zum Start der Demo bereits die Charakterstufe 18 und schon einige fortgeschrittene Fähigkeiten in seinem Arsenal.

Die benötigt er auch, denn er befindet sich in einer prekären Lage. Durch Ereignisse, die außerhalb seiner Kontrolle liegen, bekommt V einen Biochip in seinen Kopf verpflanzt. Dieser soll laut Gerüchten in der Unterwelt unter anderem das Geheimnis zu Unsterblichkeit in sich tragen. Außerdem sorgt der Chip dafür, dass V den digitalen Geist von Johnny Silverhand sieht, dem verstorbenen legendären Rockmusiker und Anführer der Band Samurai. Dabei handelt es sich um den von Keanu Reaves gespielten Charakter, der bereits im Cinematic-Trailer im Rahmen der Xbox-Pressekonferenz enthüllt wurde.

Weil er dringend Hilfe im Umgang mit dem unfreiwillig implantierten Chip benötigt, sucht V zu Beginn der Gameplay-Demo den Kontakt zur sogenannten Voodoo-Gang – einer berüchtigten Bande



Superstar Keanu Reeves spielt die Rolle von Johnny Silverhand. Sein Auftritt während der Xbox-Pressekonferenz wurde von den Fans frenetisch gefeiert.



In der E3-Demo erleben wir glaubwürdige Charaktere und spannende Dialoge voller Entscheidungen.



Kämpfen, schleichen oder Diplomatie? CD Projekt lässt uns oft die Wahl. Man soll Cyberpunk 2077 sogar ohne einen Kill durchspielen können.

von Netrunnern. Deren Unterstützung ist jedoch nicht so einfach zu bekommen, schließlich sind die Voodoos ziemlich verschlossen und haben nur selten etwas mit Außenstehenden zu tun. Also bietet V im Gegenzug seine Hilfe an: Er lässt sich auf eine Mission ein, die ihn in ein verlassenes Einkaufszentrum führt, das kürzlich von der Animal-Gang in Beschlag genommen wurde. Ein verdächtiges Verhalten, da die Animals eigentlich nicht territorial handeln. Nun soll V herausfinden, was dahintersteckt.

Dialoge voller Freiheiten

Die Entwickler wollen mit dieser Mission vor allem demonstrieren, wie sich die Charakterentwicklung von V – die ihr natürlich selbst bestimmt – auf eure Handlungsmöglichkeiten auswirkt. Denn wie von CD Projekt Red gewohnt, wird Cyberpunk 2077 ein waschechtes Rollenspiel. Schon zu Beginn legt ihr eine Grundlage für den Pfad, den euer Hauptcharakter beschreiten wird. So verpasst ihr eurem V während der Charaktererstellung beispielsweise eine Hintergrundgeschichte als ehemaliges Mitglied der Corporation, als Straßenkind oder einsamer Nomade.

In Dialogen kann es vorkommen, dass bestimmte Antwortmöglichkeiten nur für eine der drei Hintergrundgeschichten zur Auswahl stehen. Auch die Höhe mancher Attribute oder die Stärke spezieller Perks können sich auf die Gesprächsoptionen auswirken. Abseits der Dialoge öffnen sich für euren V abhängig von seinen Eigenschaften, Attributen und Fähigkeiten oftmals ganz andere Herangehensweisen an bestimmte Situationen. So starteten die Entwickler die Mission im Einkaufszentrum mit einem männlichen V, der sich auf Hacking und Netrunner-Fähigkeiten spezialisiert hat.

V als Pazifist

Völlig unabhängig von der Ausrichtung der Skills gilt es aber zunächst, zu entscheiden, ob die Mission lautlos oder mit brachialer Action angegangen werden soll. Und selbst beim Stealth-Ansatz gibt es noch verschiedene Optionen, wie Situationen zu bewältigen sind. Schalten wir Gegner aus oder umgehen wir sie? Die Entwickler erklären, dass es möglich ist, Cyberpunk 2077 ohne einen einzigen Kill komplett durchzuspielen. Mit dem Netrunner-V machen sich die Entwickler beispielsweise die technologische Umgebung zunutze. Sie dringen per Hacking-Minispiel in die digitale Infrastruktur des Einkaufszentrums ein und bringen so Kameras und Geschütztürme unter ihre Kontrolle. Allerdings machen sie dadurch auch einen feindlichen Netrunner auf sich aufmerksam. Wie es anders geht, zeigen die Macher nach dem Wechsel auf eine weibliche Version von V, die zwar kein Hacker ist, aber dafür besondere physische Stärke und Nahkampffähigkeiten besitzt. Mit ihr stemmen die Entwickler eine Tür auf, die einen gänzlich anderen Weg durch das Missionsgebiet eröffnet. Außerdem vermeidet diese Vorgehensweise, dass der feindliche Hacker auf V aufmerksam wird.

Selbst in einer ausschweifenden Präsentation von 50 Minuten ist die angepeilte spielerische Freiheit von Cyberpunk 2077 nur schwer zu erfassen. Zehn Monate haben die Entwickler noch Zeit, um das volle Potenzial ihres schon jetzt beeindruckenden Sci-Fi-Rollenspiels auszuschöpfen. Am 16. April 2020 soll die Reise nach Night City beginnen. ❑



Düster, erwachsen und wunderbar durchgestylt präsentierte sich Cyberpunk 2077 auch in diesem Jahr.

MATTHIAS MEINT



„Der Wiederspielwert wird vermutlich gewaltig."

Ich habe jetzt zusammen mit der Demo vom letzten Jahr knapp zwei Stunden Gameplay von Cyberpunk 2077 gesehen. Trotz dieser vielen Eindrücke habe ich nach wie vor das Gefühl, nur an der Oberfläche dessen zu kratzen, was alles in diesem Rollenspiel-Monster steckt. Die verschiedenen Möglichkeiten sind nicht nur faszinierend, sondern wirken auch völlig natürlich. Auch die lebendige und vielfältig gestaltete Spielwelt stellte sich wieder beeindruckend dar. Obwohl uns mit Pacifica diesmal einer der am wenigsten belebten Distrikte von Night City gezeigt wurde, war auf den Straßen mehr los als in vielen anderen Spielen. Die Demo war natürlich noch nicht perfekt, was man etwa an einigen kleinen Grafikglitches merkte. Aber zehn Monate vor Release macht mir das alles noch keine Sorgen. Ich hoffe nur, dass wir das Spiel bald auch endlich mal selbst anspielen können!

Vampirkräfte peppen die bislang eher zweckmäßigen Kämpfe auf.

Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Hardsuit Labs
Publisher: Paradox Interactive
Termin: 1. Quartal 2020

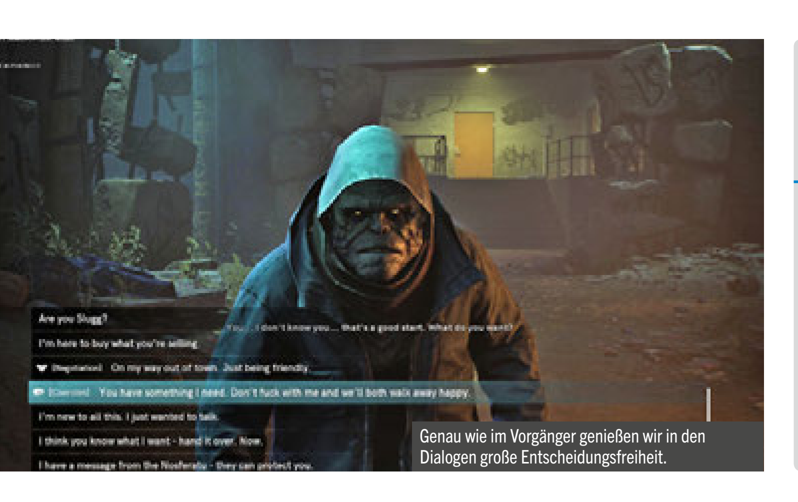
15 Jahre nach dem kultigen ersten Teil können sich Vampire-Fans auf einen stimmungsvollen Nachfolger freuen. Auf der E3 erlebten wir das Rollenspiel in Aktion. **Von:** Philipp Sattler/Felix Schütz

Nicht nur der Schauplatz wechselt von L.A. ins verregnete Seattle. Auch die Story von Bloodlines 2 ist komplett eigenständig, das Spiel stellt also kein direktes Sequel zum großartigen Vorgänger dar. Ihr erwacht als frisch geborener, ahnungsloser Vampir in einer Art Massaker, bei dem jede Menge Unschuldige in untote Blutsauger verwandelt wurden – was in der Welt von Vampire: The Masquerade nicht ohne das Einverständnis der obersten Vampire passieren darf! Darum sucht ihr nun nach dem Grund für euer Schicksal und taucht dabei in die komplexe Welt der Vampire ein. Im Laufe der Story verstärkt ihr durch gesammelte Erfahrungspunkte eure Kräfte und spezialisiert euch auf eine von mehreren Klassen. Der Mentalist beherrscht etwa die Kraft der Telekinese, während der Chiropteran sich die Magie der Fledermäuse zunutze macht. Der Nebulation hüllt sich dagegen in Schatten und Nebel, um so seinen Feinden zu entkommen. Diese Mächte nutzt ihr im Kampf gegen Menschen oder andere Vampire. Schusswaffen gibt es zwar auch, sie spielen aber nur eine untergeordnete Rolle. Trotzdem wirkte das Nahkampfsystem in der E3-Demo weder innovativ noch besonders gut umgesetzt. Hier gäbe es noch Verbesserungspotenzial.

Tiefgang durch Entscheidungen

Während ihr aus der Ego-Perspektive das nächtliche Seattle erkundet, lernt ihr auch verschiedene Vampir-Clans kennen, für die ihr Aufträge erledigen könnt. Oftmals müsst ihr euch entscheiden, mit wem ihr euch gut stellt, oder ob ihr vielleicht sogar riskieren wollt, die Clans gegeneinander auszuspielen. Aber es ist Vorsicht geboten! Denn habt ihr erst mal bei einer Fraktion verschissen, gibt es meist kein Zurück. Je nachdem, mit wem ihr euch gut stellt, welchen Charakteren ihr helft oder wie brutal ihr vorgeht, eröffnen sich andere Möglichkeiten. Dabei genießt ihr zwar große Entscheidungsfreiheit, dürft es aber nicht übertreiben – wer nur skrupellos und brutal vorgeht, verliert Menschlichkeitspunkte. Sinkt der Wert zu tief ab, gewinnt das Monster in euch – und das heißt Game Over. Wie im Vorgänger müsst ihr außerdem die „Maskerade“ wahren, was bedeutet: Vor Menschen dürft ihr euch nicht als Vampir zu erkennen geben.

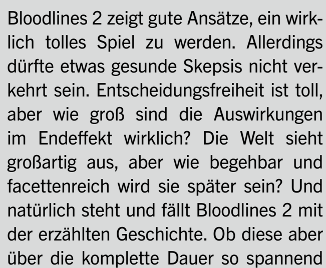
Bloodlines 2 verspricht rund 30 Stunden Spielzeit und – wie schon sein Vorgänger – einen hohen Wiederspielwert durch die verschiedenen Clans und Entscheidungen. Nach Release soll Bloodlines 2 außerdem erweitert werden, auch kostenlose DLCs sind geplant. ❑



Genau wie im Vorgänger genießen wir in den Dialogen große Entscheidungsfreiheit.

PHILIPP MEINT

„Vampire sind cool! Bloodlines 2 muss es erst noch werden.“



Bloodlines 2 zeigt gute Ansätze, ein wirklich tolles Spiel zu werden. Allerdings dürfte etwas gesunde Skepsis nicht verkehrt sein. Entscheidungsfreiheit ist toll, aber wie groß sind die Auswirkungen im Endeffekt wirklich? Die Welt sieht großartig aus, aber wie begehbar und facettenreich wird sie später sein? Und natürlich steht und fällt Bloodlines 2 mit der erzählten Geschichte. Ob diese aber über die komplette Dauer so spannend bleibt wie in den von uns gespielten Missionen, bleibt abzuwarten. Dazu kommen in der aktuellen, frühen Version natürlich noch technische Mängel wie abgehackte Animationen und hölzerne Charaktere. Trotzdem setze ich große Hoffnungen in Bloodlines 2. Entwickelt sich alles nach Plan – und das traue ich den Jungs und Mädels von Hardsuit Labs durchaus zu – dann stehen uns demnächst einige wunderbare Stunden Vampir-Action ins Haus.

Das düstere Sci-Fi-Flair der abgelegenen Kolonien wirkt bereits jetzt sehr spannend.

The Outer Worlds

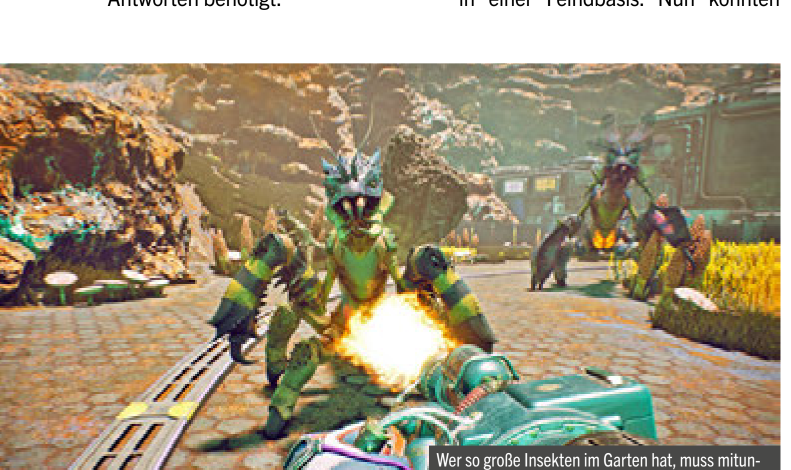
Genre: Rollenspiel
Entwickler: Obsidian Entertainment
Publisher: Private Division
Termin: 25. Oktober 2019

Auf der E3 bekamen wir eine Demo-Mission des Obisidian-RPGs vorgespielt – und fühlten uns dabei direkt an Fallout erinnert …

Von: Matthias Dammes & Sascha Lohmüller

Auf dem Planeten Monarch führen die Entwickler den Helden und seine zwei Begleiter zunächst zur örtlichen Anführerin. Im Dialog mit dieser fühlen wir uns direkt an Fallout 3 und New Vegas erinnert. Während der Gesprächspartner sich voll vertont mit uns unterhält, bleibt der Protagonist stumm. Stattdessen wählen wir unsere Antwortmöglichkeiten aus einer Liste vollständig ausgeschriebener Sätze aus. Was wir dabei sagen können, hängt stark von unserem Charakter ab. Attribute wie Charme oder Einschüchterung werden immer wieder in bestimmter Höhe für diverse Antworten benötigt.

Unterwegs zum Missionsziel bekommt es die Gruppe mit einigen Feinden zu tun, was die Entwickler nutzen, um eine spezielle Fähigkeit des Protagonisten zu demonstrieren. Dieser leidet durch die lange Reise von der Erde zur den Kolonien nämlich unter der sogenannten Hibernation-Krankheit. Diese erlaubt es ihm, die Zeit vor einem Kampf zu verlangsamen, um Feinde zu scannen, Skills zu planen und einen gut platzierten ersten Schuss zu setzen. Treffer haben verschiedene Wirkungen auf den Gegner, abhängig davon, welcher Körperteil getroffen wird. Das Ziel der aktuellen Aufgabe befindet sich in einer Feindbasis. Nun könnten wir uns einfach durch den Haupteingang ballern oder wir dringen durch einen Zugang zur Kanalisation in die Anlage ein. Letztere Option ist dem Protagonisten im Falle der E3-Demo verwehrt, weil er nicht genügend Schlossknacken-Skill hat. Zum Glück haben die Entwickler noch eine Alternative parat, weil sie in einer Mission zuvor einen Holographic Shroud gefunden haben. Dieser tarnt den Helden und seine Begleiter, sodass sie aussehen als würden sie zur Besatzung der Basis gehören, und lässt sie einfach durch den Haupteingang marschieren. Die Tarnung ist aber natürlich nicht unfehlbar. Mit der Zeit verliert sie ihre Glaubwürdigkeit, was durch einen speziellen Balken angezeigt wird. Sobald uns jemand durchschaut, ist aber noch nicht alles verloren. In diesem Fall gibt es mit dem nächsten Feind, der uns entdeckt, einen Dialog. In diesem können wir uns unter Umständen aus der Situation herausreden. In der Demo schafft es der Held allerdings nicht bis zu seinem Ziel, ohne völlig aufzufliegen. Also müssen blaue Bohnen den Rest des Weges ebnen. Die Entwickler beenden die Präsentation während der Konfrontation mit dem Questziel, bei der es im Gespräch eine interessante und weitreichende Entscheidung zu treffen gilt. Deren Auswirkungen sollen wir aber selbst erleben. ❑


Wer so große Insekten im Garten hat, muss mitunter auch mal zum Flammenwerfer greifen.

MATTHIAS MEINT

„Ein charmantes, modernes Oldschool-Rollenspiel."

The Outer Worlds wirkt auf mich wie eine eigenartige Mischung. Es ist kein wirkliches Oldschool-Rollenspiel wie Obsidians Pillars of Eternity, es ist aber auch kein wirklich modernes Rollenspiel wie es zum Beispiel Cyberpunk 2077 sein wird. Das ist aber nicht unbedingt etwas Schlechtes. Das Spiel hat während der Demo durchaus seinen ganz speziellen Charme versprüht, der mich gespannt auf das fertige Spiel macht. Das liegt sicher auch an dem kaum verborgenen Fallout-Feeling, das mit einem frischen Sci-Fi-Szenario verschmolzen wurde. Weniger gefällt mir, dass der Hauptcharakter mal wieder stumm ist. Dass ich so was heutzutage eigentlich nicht mehr haben mag, habe ich ja bereits mehrfach zum Ausdruck gebracht. Hoffentlich schafft es das Spiel dennoch, eine packende Geschichte zu erzählen, die mich diesen Umstand vergessen lässt.

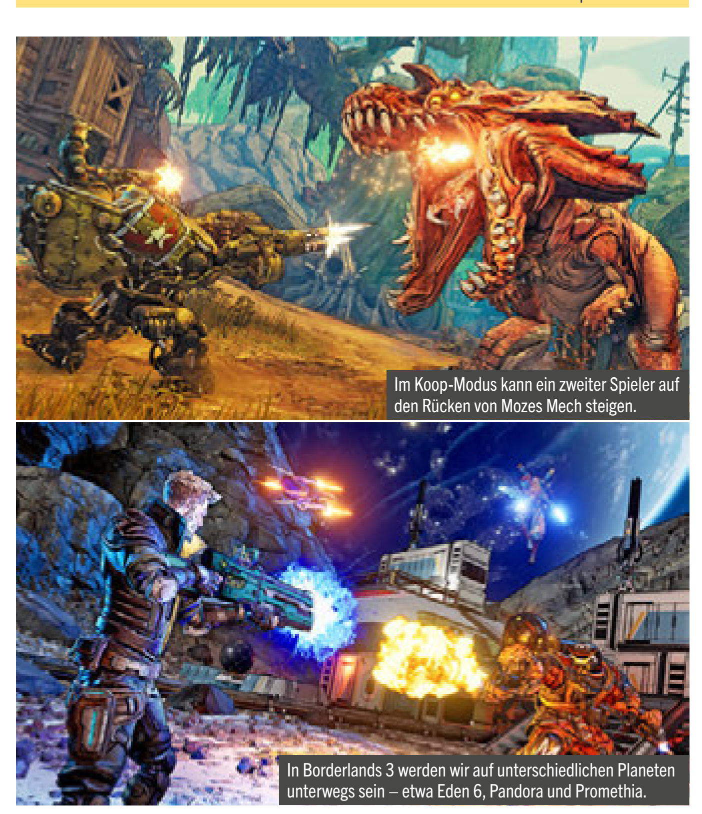
Borderlands 3

Auf der E3 stellten uns die Borderlands-Macher zunächst einige der neuen Social-Features von Teil 3 vor. Der Shooter soll die Interaktion zwischen Freunden deutlich verbessern. So könnt ihr wertvolle Items in einem speziellen Vendor zum Verkauf anbieten, die dann von anderen Spielern erworben werden können. Einem Freund schickt ihr einen begehrten Gegenstand einfach per Ingame-Post. Für optische Vielfalt im Umgang mit anderen Spielern sorgen die ausgebauten Anpassungsmöglichkeiten für die einzelnen Charaktere. Köpfe und Skins sind wieder am Start und bieten mehr Vielfalt als sonst. Hinzu kommen verschiedene Emotes, Waffen-Anhänger und global einheitliche Waffenskins.

Als dritten Planeten stellten die Entwickler diesmal Eden 6 vor. Mit seinen dichten Dschungeln und neuartigen Feinden unterscheidet sich der Himmelskörper deutlich von Pandora und Promethia. Interessant ist, dass Spieler hier nicht nur auf das imposante Anwesen der Jacobs-Familie, sondern offenbar auch auf die nicht mehr ganz so kleine Tiny Tina treffen werden. Wir sind gespannt auf die interessante Geschichte, wie es die chaotische Bombenbastlerin nach Eden 6 verschlagen hat.

Im Hands-on-Teil unseres E3-Termins schlüpften wir schließlich erstmals in die Rolle von Moze, die in Borderlands 3 die Rolle des Gunners übernimmt. Ihre Besonderheit ist der „Iron Bear". Für begrenzte Zeit stehen der Kammerjägerin in ihrem Mech mächtige Waffen zur Verfügung. Ob es sich dabei um Raketenwerfer, Railgun oder Flammenwerfer handelt, bestimmt ihr durch die Talentbäume. Da der Einsatz von Iron Bear zeitlich begrenzt ist, wird Moze dabei nicht zu übermächtig. Zudem hat die Fähigkeit eine vergleichsweise lange Abklingzeit. Aber viele der passiven Talente für die Waffen des Mechs wirken auf den normalen Waffeneinsatz. So ist Moze auch ohne ihren stählernen Freund sehr spaßig zu spielen. Im Koop kommt übrigens richtig Spaß auf, wenn ein zweiter Spieler auf den Rücken von Iron Bear klettert und dort ein Geschütz bedient. ❑

Genre: Ego-Shooter
Publisher: 2K Games
Entwickler: Gearbox Software
Termin: 13. September 2019



Im Koop-Modus kann ein zweiter Spieler auf den Rücken von Mozes Mech steigen.

In Borderlands 3 werden wir auf unterschiedlichen Planeten unterwegs sein – etwa Eden 6, Pandora und Promethia.

Psychonauts 2

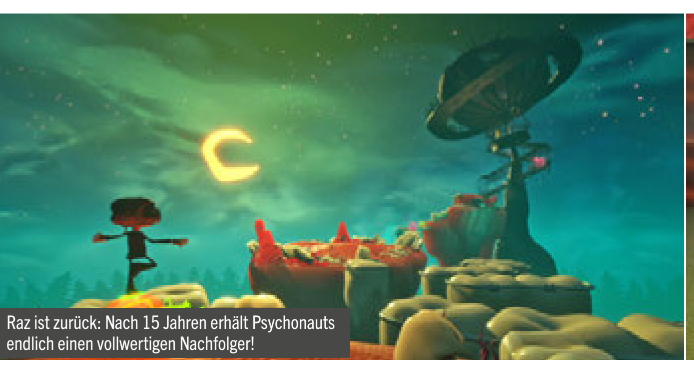
In 2020, also stolze 15 Jahre nach seinem kultigen Vorgänger, soll Psychonauts 2 erscheinen! Auf der E3 sahen wir endlich erstes Gameplay aus dem knallbunten Mix aus Action-Adventure und Jump & Run: Angesiedelt nach Psychonauts und dem VR-Abenteuer Rhombus of Ruin finden wir uns zu Beginn in der Zentrale der Psychonauten wieder. Diese dient uns als frei begehbarer Hub, in den wir zwischen Missionen immer wieder zurückkehren. Zur Erinnerung: Die Psychonauts – eine geheime Vereinigung telekinetisch begabter Agenten – gehen gegen allerlei Übel in der Welt vor, indem sie die Gehirne ausgewählter Individuen im wortwörtlichen Sinne betreten und dort für Ordnung sorgen. Im ersten Spiel lernten wir Raz als Lehrling in einem Psychonauten-Sommercamp kennen, das er aufgrund seiner Heldentaten als stolzer, frischgebackener Agent verließ. Nun wird aber klar, dass der Oberschurke Dr. Loboto – seines Zeichens verrückter Zahnarzt – offensichtlich nur der Handlanger eines noch viel gefährlicheren Bösewichts war. Zeit für den zweiten großen Auftritt von Raz!

Toller Ersteindruck!

Die E3-Demo überzeugte mit tollen Dialogen und ähnlich viel Charme und Witz wie im ersten Teil. Aber auch das Leveldesign hat's wieder in sich: Auf der E3 erkundeten wir die herrlich bizarre Gedankenwelt von Dr. Loboto, in der Zähne das alles bestimmende Thema sind. Wir hüpften über goldene Kronen, öffneten ekelhafte Zahn-Reißverschlüsse, wanderten auf weichem Zahnfleisch umher. Hinzu kommen tolle Überraschungen, etwa der Moment, in dem wir auf einmal an der Decke gingen – eben typisch Psychonauts!

Beim Erkunden und Kämpfen vertraute der agile Raz wieder auf die zahlreichen Fähigkeiten, die er im ersten Spiel gelernt hat: Er rollte auf einem Telekinese-Ball durch die Gegend, segelte durch die Lüfte, schleuderte Dinge mit purer Gedankenkraft durch die Luft oder setzte sie in Brand. Natürlich sollen im späteren Spielverlauf auch neue Fähigkeiten hinzukommen, die Raz sowohl im Kampf als auch in allerlei Puzzles zum Einsatz bringen muss. Und natürlich soll es in den Gedankenlevels auch reichlich Bonuskram zum Sammeln geben – alles in allem verspricht Teil 2 damit ein würdiger Nachfolger zu werden! ❑

Genre: Action-Adventure
Publisher: Xbox Game Studios
Entwickler: Double Fine Productions
Termin: 2020



Raz ist zurück: Nach 15 Jahren erhält Psychonauts endlich einen vollwertigen Nachfolger!



Auf der E3 überzeugte das Action-Adventure mit gewohnt irrem Leveldesign.

Marvel's Avengers

Bereits im Januar 2017 haben Crystal Dynamics und Marvel ihr Spiel über die Avengers angekündigt. Auf der E3 2019 wurde das Spiel nun erstmals vorgestellt – und wir waren dabei!

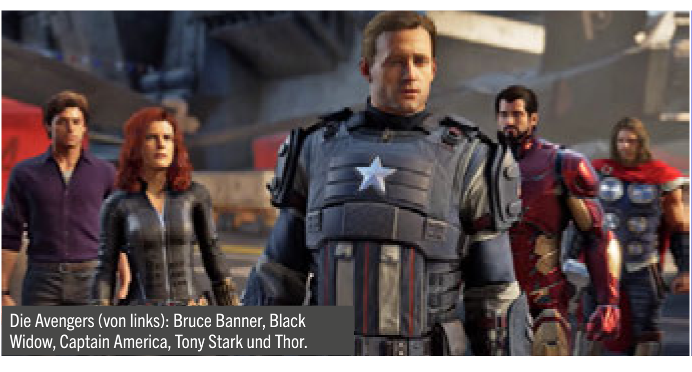
Eigenständige Story

Es handelt sich bei Marvel's Avengers um ein Action-Adventure, das eine völlig eigene Geschichte erzählt. Es gibt also keine Verbindungen zu aktuellen Comic-Serien oder gar dem Cinematic Universe, obwohl sich die Designer vor allem bei den Rüstungen der Helden ganz klar von den Avengers-Filmvorlagen haben inspirieren lassen. Als Einzelkämpfer oder kooperativ mit bis zu vier Spielern schlüpft ihr in die Rollen von Captain America, Iron Man, Thor, Black Widow und Bruce Banner aka Hulk. Jeder Superheld verfügt über eigene ikonische Fähigkeiten. So setzt Thor auf seinen treuen Hammer Mjölnir und die Kraft des Blitzes, während Iron Man Zielraketen sowie einen mächtigen Laserstrahl direkt aus seinem Arc-Reactor einsetzt. Während unserer E3-Präsentation konnten wir die Auftaktmission des Spiels verfolgen, im Laufe derer alle fünf Helden zum Einsatz kommen.

Desaster in San Francisco

Entlang der Golden Gate Bridge in San Francisco geht es von einer actiongeladenen Auseinandersetzung zur nächsten, begleitet von massig Explosionen – ein bombastischer Auftakt. Die Mühen der Helden sind jedoch vergebens und es kommt zur Katastrophe, die Teile der Stadt zerstört und viele Opfer fordert. Die Avengers werden für das Unglück verantwortlich gemacht und zu Geächteten erklärt. Fünf Jahre später steht die Welt erneut vor einer großen Bedrohung und es ist nun am Spieler, die Rächer wieder zu vereinen. Welche der Bösewichter hier die Fäden ziehen, wollten die Entwickler noch nicht verraten. Im ersten Einsatz bekamen wir lediglich den Taskmaster zu sehen. Fragen bleiben nach der Präsentation vor allem zur Struktur des Spiels. Es soll eine Verschmelzung von Open World, linearer Story und Mehrspieler-Komponenten sein. Wie das genau aussieht, wurde uns jedoch noch nicht gezeigt. ❑

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Crystal Dynamics
Publisher: Square Enix | **Termin:** 15. Mai 2020


Die Avengers (von links): Bruce Banner, Black Widow, Captain America, Tony Stark und Thor.


Aus seinem Arc-Reactor kann Iron Man einen Laserstrahl verschießen.

Desperados **3**

Wer nach Red Dead Redemption noch nicht genug von Revolverhelden und staubigen Landschaften hat, der sollte einen Blick auf Desperados 3 werfen, mit dem Mimimi Productions die ebenfalls lange vergessene Reihe endlich weiterführt. Die Macher von Shadow Tactics, das sich spielerisch an den alten Desperados-Teilen oder auch der Commandos-Reihe orientierte, gehen dabei keine Risiken ein und setzen auf Altbewährtes – ihr übernehmt die Kontrolle über bis zu fünf verschiedene Charaktere, die ihr in einer isometrischen Ansicht durch die verschiedenen Levels steuert.

Schleichen, töten, Rätsel lösen

Um in der Handlung voranzukommen, die übrigens eine Art Origins-Geschichte der aus den vorherigen Teilen bekannten Protagonisten ist, setzt ihr auf eine Mischung der unterschiedlichen Fähigkeiten eurer Charaktere. So kann Cooper beispielsweise hervorragend klettern, während andere Mitglieder eurer Gang ihre Vorteile bei der Benutzung von Schusswaffen oder dem effektiven Ablenken der Gegner haben. Aber Waffengewalt ist selten die beste Lösung, um zum Ziel zu kommen. Die meiste Zeit schleicht ihr um Wachen herum, lenkt sie ab und greift nur im Notfall zu tödlichen Maßnahmen. Und falls doch, dann taktisch und gut koordiniert. Dafür bietet euch Desperados eine Pause-Funktion, in der ihr die nächsten Schritte oder Aktionen eurer Protagonisten vorausplanen und dann alle simultan ablaufen lassen könnt. So lassen sich auch knifflige Stellen elegant lösen. Geschicktes Vorgehen ist unabdingbar in Desperados 3. Wer wild vorprescht, der wird schneller von herbeigerufenen Wachen überrannt als er „Howdy" sagen kann.


Perspektivflächen zeigen euch, in welchem Bereich Gegner euch erspähen.

Knackig, lang und auf Konsole

Selbst auf niedrigem Schwierigkeitsgrad ist Desperados 3 kein Spiel zum locker-flockig durchlaufen. Wer planlos vorgeht, der kommt bald nicht mehr weiter. In schwereren Modi verhalten sich die Gegner, von denen dann auch mehr vorhanden sind, weitaus klüger und machen euch noch schneller den Garaus. Zudem könnt ihr auf der schwersten Stufe auch nicht mehr pausieren, was euch neben guter Taktik auch schnelle Reaktionen abverlangt. Desperados 3 soll 25 Stunden Spielzeit bieten. ❑

Gewalt ist nicht immer die beste Lösung. Wer klug vorgeht, kommt auch friedvoll ans Ziel.

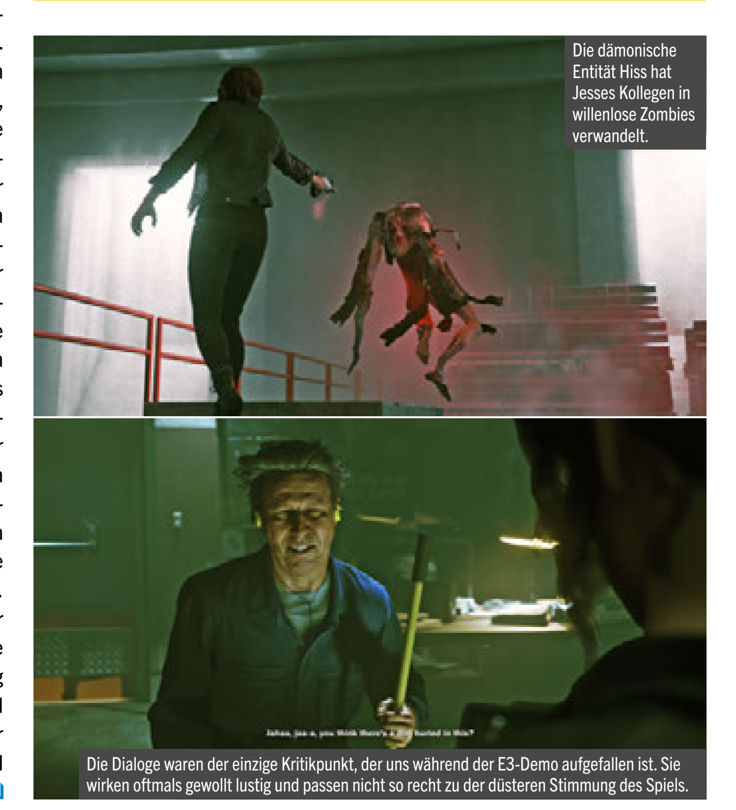
Genre: Echtzeit-Taktik | **Entwickler:** Mimimi Productions
Publisher: THQ Nordic | **Termin:** 2019

Control

Der erste Tag im neuen Job ist ja immer etwas seltsam. Wenn dann aber auch noch eine dämonische Entität über das Büro hereinbricht und alle Mitarbeiter in willenlose Zombiesklaven verwandelt, dann ist die Stimmung richtig im Eimer. So geschieht es Jesse Faden, Protagonistin in Control. Auf der E3 durften wir den Titel der Max-Payne-Schöpfer das erste Mal selbst spielen und berichten von unseren Erfahrungen.

Tolle Kämpfe – ganz ohne Deckung!
Als wir in der Demo auf der E3 die Kontrolle über Jesse übernehmen, hat sie sich offenbar schon ein wenig an die Situation gewöhnt. So sehr man sich zumindest an eine Welt gewöhnen kann, in der allenthalben rot flackernde Lichter nichts Gutes verheißen, sich ständig die Architektur verändert und herumschlurfende Ex-Menschen einem ans Leder wollen. Schon früh machen wir das vielleicht größte Highlight des Spiels aus: die Kämpfe. Kompliziert sind sie keineswegs, aber ungemein unterhaltsam. Ein Deckungs-Shooter ist Control dabei dankenswerterweise nicht. Stattdessen müssen wir in Bewegung bleiben, um nicht von den meist ebenfalls bewaffneten Feinden getroffen zu werden. Unsere Lebensenergie füllt sich zudem nicht automatisch auf, sondern durch Lichtkugeln, die wir nur von besiegten Feinden erhalten können. Noch interessanter werden die Auseinandersetzungen dank Jesses telekinetischer Fähigkeiten. In der Demo können wir lediglich Gegenstände mit Gedankenkraft packen und auf Feinde werfen, aber auch das ist schon ein Heidenspaß. Die Erkennung, was wir aufheben und wo wir es hindonnern wollen, funktioniert sehr präzise und rasch, ohne dass von uns absolute Genauigkeit vorausgesetzt wird. Hört sich jetzt nach Händchenhalten an, ist für so eine Art von System aber unabdingbar. Ein kleines Manko ist uns bei der Demo aber auch aufgefallen: die Dialoge. Sie wollen oftmals lustig sein, wirken aber eher plump und flapsig. Das ist aber nur ein kleiner Kritikpunkt, denn sonst hat Control uns auf ganzer Linie überzeugt. ❑

Genre: Action
Publisher: 505 Games
Entwickler: Remedy
Termin: 27. August 2019



Die dämonische Entität Hiss hat Jesses Kollegen in willenlose Zombies verwandelt.

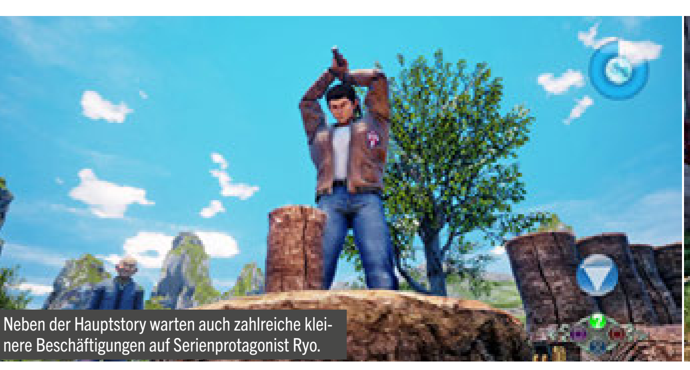
Die Dialoge waren der einzige Kritikpunkt, der uns während der E3-Demo aufgefallen ist. Sie wirken oftmals gewollt lustig und passen nicht so recht zu der düsteren Stimmung des Spiels.

Shenmue 3

Nach zwischenzeitlichem Tod, Wiederauferstehung und etlichen Verschiebungen hat Shenmue 3 ganze 18 Jahre nach dem letzten Teil endlich ein Releasedatum, an das man sich wohl auch halten wird. Also hoffentlich. Am 19. November 2019 soll das Finale der Saga rund um Protagonist Ryo Hazuki erscheinen. Und noch eine positive Nachricht: Auf der E3 2019 durften wir das Action-Adventure endlich auch zum ersten Mal selbst spielen. Unser Fazit fällt jedoch etwas ernüchternd aus, denn während Fans der ersten beiden Teile wohl genau das Spiel bekommen werden, das sie sich 2001 nach dem Abspann von Shenmue 2 wünschten, dürften Spieler ohne nostalgische Gefühle für die Vorgänger eher abgeschreckt sein. Shenmue 3 ist nämlich sowohl technisch als auch spielerisch einfach nicht mehr zeitgemäß.

Altbackenes Abenteuer für Fans
In der von uns gespielten E3-Demo laufen wir mit Ryo durch ein kleines Dorf. Obwohl Ryo natürlich immer noch auf der Suche nach Bösewicht Lan Di ist, beschäftigen wir uns zunächst mit einigen Nebenaktivitäten. So plaudern wir beispielsweise mit einigen NPCs, hacken Holz, gehen einkaufen oder nehmen an einem Schildkrötenrennen teil. Einige dieser Aktivitäten werden serientypisch mit Quicktime-Events gemeistert. Obwohl der Titel optisch fast so wirkt, als würde er wie die beiden Vorgänger für Segas Dreamcast entwickelt, ist das alles schon sehr atmosphärisch und die Musik ist gewohnt zauberhaft. Während wir bei der Grafik deshalb ein Auge zudrücken, nervt uns jedoch schnell die äußerst hakelige Steuerung. Als wir schließlich zu einem Mann gelangen, der eine für uns wichtige Information besitzt, diese aber nicht rausrücken möchte, hauen wir ihm ganz diplomatisch erst mal aufs Maul. Dies erweist sich jedoch als Fehler, denn dieser Gegner ist noch zu stark für uns und die bockige Kampfsteuerung verhindert auch noch, dass unsere Attacken durchgehen. Wir müssen also das Dojo im örtlichen Tempel aufsuchen, um zu trainieren. Noch bevor uns der Kampfmönch des Dojos unterrichten kann, endet jedoch die Demo und lässt uns etwas zwiegespalten zurück. Shenmue 3 dürfte die damaligen Fans glücklich machen, ist aber auch hoffnungslos veraltet. ❑

Genre: Action-Adventure
Publisher: Deep Silver
Entwickler: Ys Net
Termin: 19. November 2019



Neben der Hauptstory warten auch zahlreiche kleinere Beschäftigungen auf Serienprotagonist Ryo.



Wer nicht genügend trainiert, hat keine Chance in den Kämpfen. Das merkten wir auch in der E3-Demo.



Call of Duty Modern Warfare

Provokative Missionen, moralisch komplexe Charaktere und spürbare Emotionen – wir waren beim Studiobesuch vom Modern-Warfare-Reboot beeindruckt.

Von: Andreas Szedlak

London im Oktober 2009: Auf dem Hotelflur klingt es wie in einem Kriegsgebiet. Wände und Türen können die lauten Geräusche von ratterndem MG-Feuer und heftigen Explosionen nicht absorbieren. Auch mein Zimmer wurde mit einer Surround-Anlage und Subwoofer ausgestattet. Ich liege in meinem Bett, blicke auf einen überdimensional großen Flat-TV. Meine Hände umklammern einen Xbox-360-Controller. „No Russian" heißt die nun folgende Mission in Call of Duty: Modern Warfare 2, das ich wenige Wochen vor Release des Spiels unter strengen Sicherheitsvorkehrungen in diesem Hotel testen darf.

„Kein Russisch" weisen die Kameraden meine Spielfigur im Fahrstuhl an. Die Tür öffnet sich. Was nun geschieht, sorgt für den bislang größten Skandal in der CoD-Historie. Zivilisten werden am Moskauer Flughafen zu Dutzenden niedergemäht. Ich traue meinen Augen nicht. Um auszuprobieren, ob mich das Team von Entwickler Infinity Ward tatsächlich aktiv an diesem Massaker mitwirken lassen möchte, betätige ich den Abzug meines Maschinengewehrs. Ich schieße auf den Boden (in der deutschen Verkaufsversion war eine aktive Beteiligung nicht mehr möglich). Ein Kloß steckt in meinem Hals, im Magen macht sich ein ungutes Gefühl breit …

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Infinity Ward
Publisher: Activision
Termin: 25. Oktober 2019

Das nächste Skandalspiel?

Ich sitze im Bauch des Riesenvogels A380, befinde mich auf dem Heimweg vom Enthüllungs-Event zu Call of Duty: Modern Warfare in Los Angeles. Die anderen Passagiere um mich herum konsumieren Filme wie Glass, Vice oder Johnny English – Man lebt nur dreimal. Doch ich verzichte auf das Entertainment-Programm der Lufthansa, starte den tags zuvor im Studio von Infinity Ward erstellten Audio-Mitschnitt. Ich schließe meine Augen.

Explosion am Londoner Piccadilly Circus. Schreie. Panik. Stürmung eines Terroristen-Safehouses. Raum für Raum. Tötung für Tötung. Babygeschrei. Zeitsprung. Mittlerer Osten. Raketenangriff. Kinder. Familie. Verzweiflung. Giftgas. Russisch.

Da ist es wieder, das ungute Gefühl im Magen. Mein Gehirn kennt den Unterschied zwischen Bits, Bytes und der Realität. Gedanken beeinflussen jedoch unsere Gefühle und ich denke gerade an ein kleines Mädchen, das mit seinem Bruder einen muskelbepackten russischen Söldner tötet – nachdem dieser gerade

Packend inszeniert und auf Realismus bedacht: Der MW-Reboot greift die Stärken der Erfolgstrilogie auf.

ihren Vater erschossen hat. Doch nun der Reihe nach.

Das ist Modern Warfare

Jeder Journalist im hauseigenen Kinosaal von Infinity Ward stellt sich gerade die gleichen Fragen: Call of Duty: Modern Warfare – was zum Henker haben die vor? Eine Fortsetzung, bei der die „4“ für den vierten Modern-Warfare-Teil einfach unter den Tisch fallen gelassen wird? Eine neue MW-Trilogie? Ein Reboot? Infinity Wards Narrative Director Taylor Kurosaki liefert die Antwort. Er zieht einen Vergleich zu Casino Royale, dem Bond-Debüt von Daniel Craig. Längst nicht alles, was in der Bond-Lore passiert ist, spielt für den aktuellen Bond eine Rolle, was sich an einem Dialog am besten festmachen lässt. Barkeeper: „Geschüttelt oder gerührt?“ Bond: „Seh ich aus, als ob mich das interessieren würde?“

Heißt bei Modern Warfare: Atomangriff, zerstörte Raumstation, russische Invasion in die USA, Geiselnahme des Präsidenten – all die Geschehnisse der MW-Trilogie sind im in der Gegenwart angesiedelten Reboot nie passiert. Dennoch gibt es signifikante Gemeinsamkeiten mit den erfolgreichen Vorgängern, weshalb Infinity Ward sich auch dagegen entschieden hat, eine neue Reihe zu beginnen.

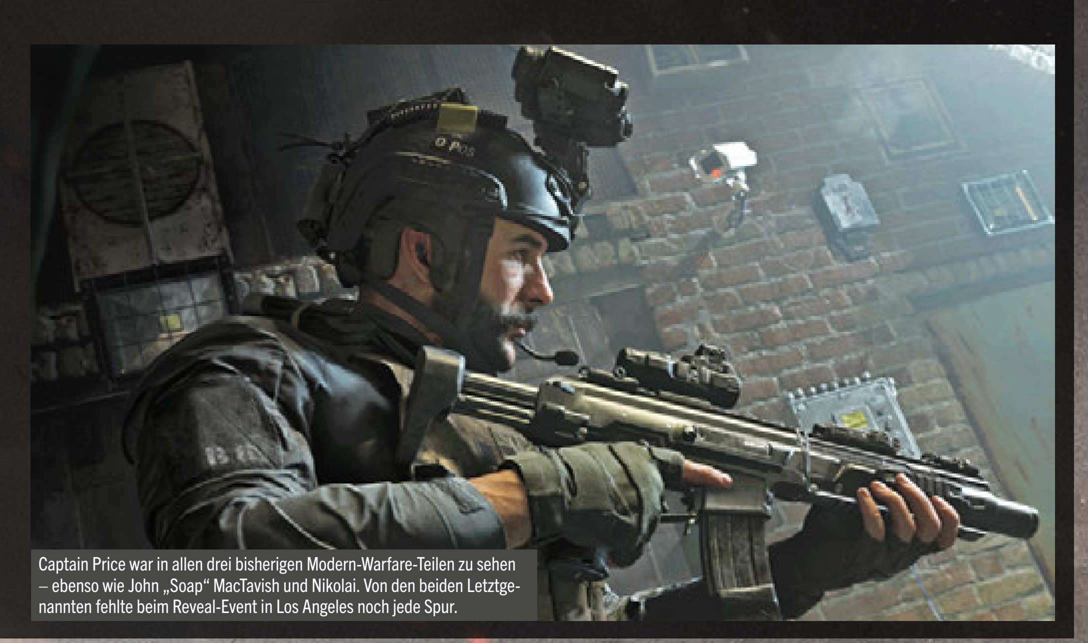
Neu und vertraut

Für den Reboot hat das Gründerstudio der Marke Call of Duty mehrere Entwickler von den Titanfall-Machern Respawn Entertainment zurückgelotst, unter anderem Joel Emslie, der beim neuen Teil als Art Director fungiert. Überdies sind in letzter Zeit Mitarbeiter von Naughty Dog zu Infinity Ward gewechselt.

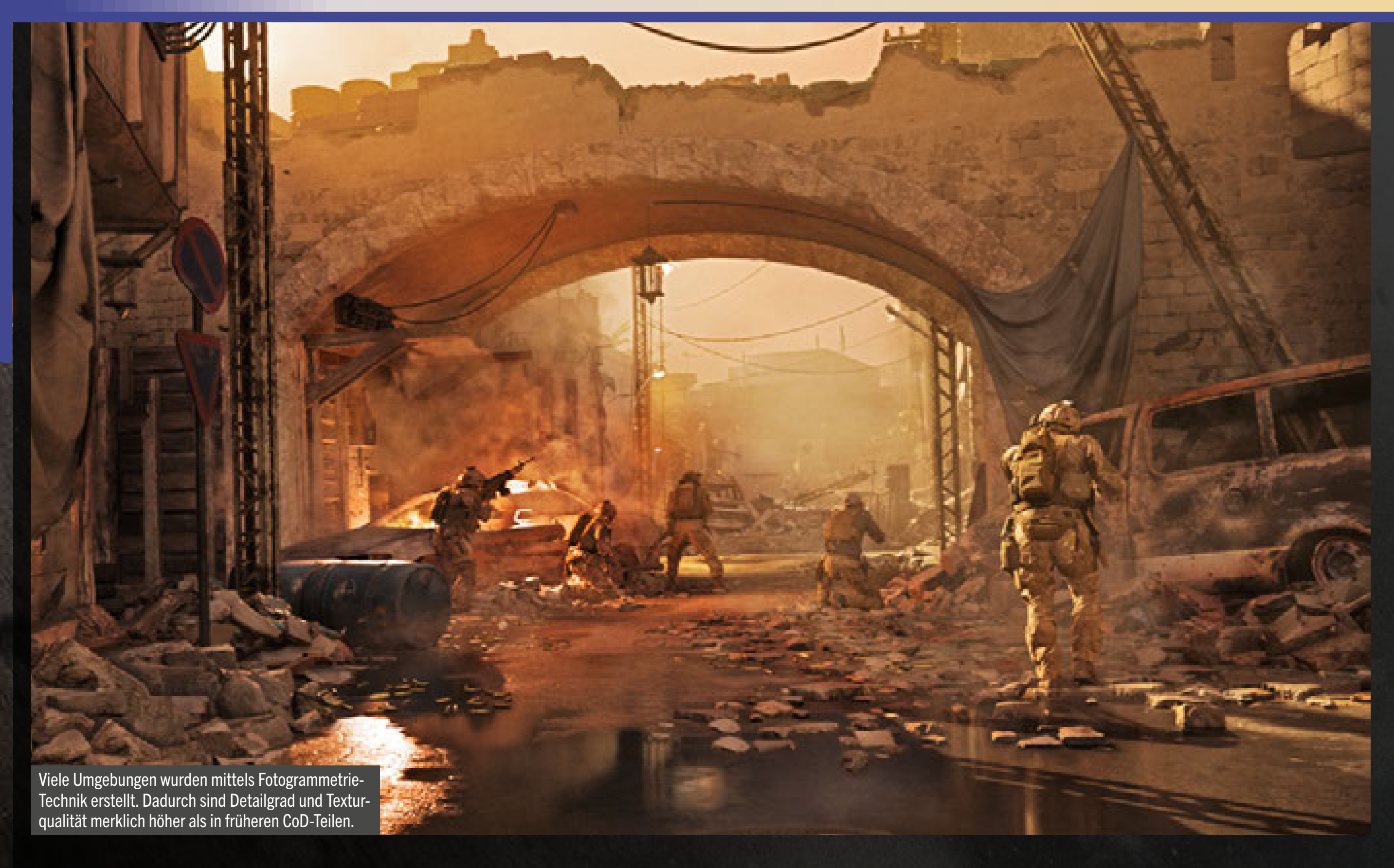
Das Team stand nun vor der Herausforderung, einerseits eine neue Formel zu erschaffen, um für ein frisches, modernes Spielerlebnis zu sorgen, das in die heutige Zeit passt. Eine Zeit, in der Kriege nicht mehr nur auf klassischen Schlachtfeldern mit festgelegten Fronten ausgetragen werden. Eine Zeit, in der es für moralische Fragen nicht nur schwarze oder weiße Antworten gibt, sondern graue. Die Linien dieses Graubereichs zieht jedoch jeder Mensch an anderer Stelle. Dies darzustellen, war ein zentrales Thema für die Storyschreiber bei Infinity Ward.

Auf der anderen Seite möchte das Team die große Modern-Warfare-Fanschar wieder diesen Geist der Erfolgstrilogie spüren lassen. Dazu gehört, dass sich Auseinandersetzungen realistisch, erwachsen, und extrem intensiv anfühlen. Auch, dass ihr über modernste Militärausrüstung verfügt. Der Spieler soll sich laut Game Director Pat Kelly als „Badass“ fühlen. Als harter Kerl, jedoch nicht als Superheld. Ihr kämpft in bestimmten Missionen aber auch aufseiten der Rebellen, was nicht nur für Abwechslung und einen veränderten Blickwinkel im MW-Konflikt sorgt, sondern auch für reizvolle David-gegen-Goliath-Gefechte.

Eine der Hauptfiguren im neuen Modern Warfare ist Captain



Captain Price war in allen drei bisherigen Modern-Warfare-Teilen zu sehen – ebenso wie John „Soap“ MacTavish und Nikolai. Von den beiden Letztgenannten fehlte beim Reveal-Event in Los Angeles noch jede Spur.


Viele Umgebungen wurden mittels Fotogrammetrie-Technik erstellt. Dadurch sind Detailgrad und Texturqualität merklich höher als in früheren CoD-Teilen.

PERSPEKTIVWECHSEL – UNGEWÖHNLICHE ERZÄHLWEISE

Im Modern-Warfare-Reboot erlebt ihr die verschiedenen Konfliktparteien hautnah. Die Macher haben uns diese unkonventionelle Erzählweise in Los Angeles erläutert.

Bereits im ersten Modern-Warfare-Teil gab es Perspektivwechsel zwischen den SAS Marines und den Army Rangers. Im neuen Modern Warfare wird der Spieler laut Infinity Wards Campaign Gameplay Director Jacob Minkoff in jeder Mission eine Geschichte vorfinden, die auf einer grundlegenden Situation aufbaut. Mit dem Fortschreiten im Spiel wird er diese Geschichte aus der Perspektive der jeweils anderen Partei erleben. So kann der Spieler herausfinden, was wirklich an den verschiedenen Fronten passiert. Um den Rahmen der Handlung zu ergänzen, klären verschiedene Filmsequenzen zusätzlich über die Beziehungen zwischen den Parteien auf. Für die Cut-Scenes wurden echte Schauspieler mittels Performance Capturing eingebunden, beispielsweise Captain Price, der im neuen Teil so lebensecht wie nie erscheinen wird. Zum Kern der Story, der Erzählung und den Charakteren möchten die CoD-Macher im August dieses Jahres – wahrscheinlich auf der gamescom in Köln – weitere Details veröffentlichen.

Price, der bereits an den ersten drei Modern-Warfare-Teilen und an Call of Duty: Ghosts mitgewirkt hat – Joel Emslie hatte ihn seinerzeit erschaffen. Der kauzige Zigarren-Liebhaber nimmt wieder eine wichtige Rolle in der Terroristen-Geschichte um russische und westliche Gruppierungen sowie Fraktionen aus dem Mittleren Osten ein. Ihr schlüpft in verschiedene Charaktere, dabei wechselt ihr auch die Seiten und erlebt zum Beispiel in einem Rückblick auf dramatische Weise, welches Ereignis die beiden Rebellenführer des fiktiven arabischen Staates Eusacstan zu den meistgesuchten Terroristen der Gegenwart gemacht hat.

Giftgas-Angriff auf Kinder

Realistisch, intensiv, emotional: Belege für Infinity Wards Versprechen liefern die MW-Macher in Los Angeles anhand zweier Missionen: Townhouse und Hometown. Letztere Mission erlebe ich aus den Augen eines kleinen Mädchens. In einem Dorf im Mittleren Osten, das im fiktiven Land Eusacstan angesiedelt ist, wurde das Mädchen unter einem Trümmerhaufen verschüttet. Unweit von ihr liegt ihre leblose Mutter. Durch Klopfzeichen macht sich das Mädchen bemerkbar und wird schließlich aus dem Schutt geborgen. Ihr Vater nimmt sie in den Arm, um kurz darauf den tragischen Tod seiner Frau zu betrauern.

Weitere Raketen regnen herab. Der Vater nimmt seine Tochter an die Hand und versucht, der tödlichen Gefahr zu entkommen. Ihre Flucht wird jäh gestoppt, als ein Lastwagen voller Soldaten ins Dorf braust und mit quietschenden Bremsen anhält. Was sind das für Leute? Wollen sie vielleicht helfen? Die Dorfbewohner halten kurz inne und beobachten die angespannte Situation.

Sätze in russischer Sprache sind zu hören. Die Soldaten eröffnen das Feuer. Flüchtenden Zivilisten wird in den Rücken geschossen, Verwundete erhalten einen finalen Kopfschuss. Giftgas-Granaten hüllen die Szenerie in grünen Dunst.

Mein Atem stockt. Ich habe in meiner über 30-jährigen Laufbahn als Videospieler schon vieles gesehen. Dennoch zucke ich zusammen. Zu realistisch sind die Tötungsaktionen dargestellt, zu markerschütternd die Schreie der Dorfbewohner. Die meisten Zivilisten haben gar keine Chance zu entkommen.

Der Vater führt seine Tochter durch enge Gassen zu seinem Haus. Er verschließt die Tür. Im Gebäude wartet der Bruder des kleinen Mädchens, fragt nach seiner Mutter. „Mama wird nicht kommen“, antwortet der Vater. Die beiden Kinder erhalten Atemschutzmasken ausgehändigt. Von draußen sind russische Kommandos zu hören. Plötzlich durchbricht ein Soldat die Tür. Muskelbepackt und mit schusssicherer Weste ausgestattet, bedroht er die Familie mit seinem Gewehr. Todesmutig stürmt der Vater auf den Soldaten zu, ringt mit ihm um die Waffe. Vier Schüsse fallen. Die Kinder müssen mit ansehen, wie ihr Vater an der Wand in sich zusammensackt.

David gegen Goliath

Bis dahin verlief die Hometown-Mission weitestgehend als dramatisch inszenierte Skript-Sequenz. Der Spieler musste lediglich dem Vater zum Haus folgen. Nun aber trifft man eigene Entscheidungen. Auf der Suche nach dem Mädchen schleift der Soldat den Jungen durchs Haus. Das Schwesterlein krabbelt durch ein Loch in der Wand, um dem bösen Mann in den Rücken zu fallen. Mit einem Messer verwundet sie ihn am Bein und versteckt sich sogleich wieder. Wild fluchend ballert der Soldat um sich.

Die leuchtenden Punkte an Waffe und Kampfanzug sind nur bei aktiviertem Nachtsichtgerät zu sehen. Dadurch fällt es leichter, Freunde von Feinden zu unterscheiden.

Als Zuschauer bange ich mit dem Mädchen. Die Kleine umkreist den Soldaten noch weitere Male, verwundet ihn mehrmals von hinten. Allerdings wirkt der Hüne unbezwingbar, er setzt die Suche nach dem Mädchen fort. Die Aussichtslosigkeit dieses ungleichen Duells sorgt für enorme Spannung, mein Herz pocht.

Als das Mädchen den Soldaten erneut von hinten angreift, fasst ihr Bruder seinen ganzen Mut zusammen und springt den Koloss an. Dieser ist für einen Moment abgelenkt. Das Mädchen greift das herabhängende Gewehr, entreißt es dem Soldaten und schießt ihm in den Rücken. Der 100-Kilo-Mann sackt zu Boden. Er macht keinen Mucks mehr.

Natürlich habe ich mich in dem Moment gefragt, wie realistisch es ist, dass ein kleines Mädchen einem Soldaten das Gewehr stibitzt und ihn damit erschießt. Allerdings wird in der Mission nicht ganz klar, wie alt das Mädchen nun wirklich ist. Außerdem sind Menschen in Todesangst bekanntermaßen zu Dingen fähig, die unter normalen Umständen als unvorstellbar gelten.

Moderne Technik

Neben der enormen Intensität dieser Szenen, durch die Emotionen wie Mitgefühl, Angst und Trauer in mir geweckt werden, zeigt sich in der gezeigten Mission auch die deutlich verbesserte Grafik. Im Vergleich zu früheren CoD-Teilen haben die Macher die Engine mächtig aufgefrischt. Das Team nutzt moderne Techniken wie Performance-Capturing, teilweise mit echten Navy-Seal-Soldaten. Außerdem wird die Umgebungsgrafik mithilfe von fortschrittlicher Fotogrammetrie-Technik erstellt.

Fotogrammetrie wandelt hochauflösende Fotos mit einer speziellen Software in 3D-Modelle um. Zwar gibt es dieses Verfahren bereits seit über zehn Jahren, doch in den letzten ein bis zwei Jahren wurde die Software laut Art Director Joel Emslie enorm verbessert. Dadurch ist es nun nicht nur möglich, fotorealistische 3D-Umgebungen zu erzeugen, die vor Objekten wie alten Motorrädern oder Panzerwracks nur so strotzen. Die Grafik lässt sich auch in butterweichen 60 Bildern pro Sekunde darstellen – bei unserem Studiobesuch auf einer Playstation 4 Pro.

Durch Fotogrammetrie hievt Infinity Ward den Detailgrad auf ein neues Level. Die Technologie spart dem Studio, das seit etwa drei Jahren an Modern Warfare arbeitet, zudem jede Menge Zeit. Allein für die fotorealistische Modellierung einer rostigen Tür hätte ein Grafiker laut Emslie Jahre gebraucht. Die Umgebungsfotos wurden teilweise von Drohnen fotografiert, wodurch sich große Areale schnell abarbeiten ließen.

Fotogrammetrie kam sogar bei der Modellierung von Leichen zum Einsatz. Hierfür zogen sich Freiwillige aus dem Team zerrissene Klamotten an, wurden geschminkt und stellten sich dann tot. Die Grafiker achteten darauf, dass die Charaktermodelle realis-



Zum Schutz vor Giftgas tragen der Spielcharakter und ihr Bruder im Hometown-Level Atemschutzmasken. Diese Mission dürfte ob ihrer Intensität für Diskussionen sorgen.

Die Frage, ob ihr einen Zivilisten vor der Flinte habt oder einen Feind, sorgt immer wieder für Nervenkitzel. Trefft ihr eine falsche Entscheidung, bleibt dies nicht ohne Konsequenzen.

tisch mit dem Boden „verschmelzen“, etwa leicht im Lehmboden versinken. Auch Beleuchtung und Shader wurden dementsprechend angepasst.

PC-Zocker kommen in den Genuss einer optimierten Fassung von Call of Duty: Modern Warfare. Unter anderem unterstützt die auf Battle.net verfügbare PC-Version DirectX-Raytracing.

Charaktermodelle besitzen in Modern Warfare ebenfalls einen beeindruckenden Detailgrad. So flattern Ausrüstungsteile wie taktische Umhänge, Netz-Tarnung, ja sogar Schnürsenkel bei Bewegung realistisch umher. Dies wird ganz besonders in der zweiten Mission deutlich, die uns in Los Angeles gezeigt wurde – und die kaum minder intensiv war als der Abschnitt im Mittleren Osten.

Eiskalte Exekutionen

Auch die Townhouse-Mission beginnt mit einem beklemmenden, überaus realistisch dargestellten Vorfall: Terroristen begehen im Norden Londons, am weltberühmten Piccadilly Circus, ein Sprengstoff-Attentat. Die Bombe befindet sich in einem Lieferwagen, der kurz vor dem belebten Platz zur Detonation gebracht wird. Das Ausmaß und das Leid sind verheerend.

Aufgabe der Tier-1-Einheit ist es nun, das Safehouse der Terroristen zu stürmen und die Attentäter auszuschalten. Ein Teil des Trupps bricht durch die Hintertür, ein anderer Teil steigt über eine mitgebrachte Auszieh-Leiter durch ein Fenster im ersten Stock ein. Eine Frau betritt die Küche und wird von einem Soldaten zu Boden gedrückt.

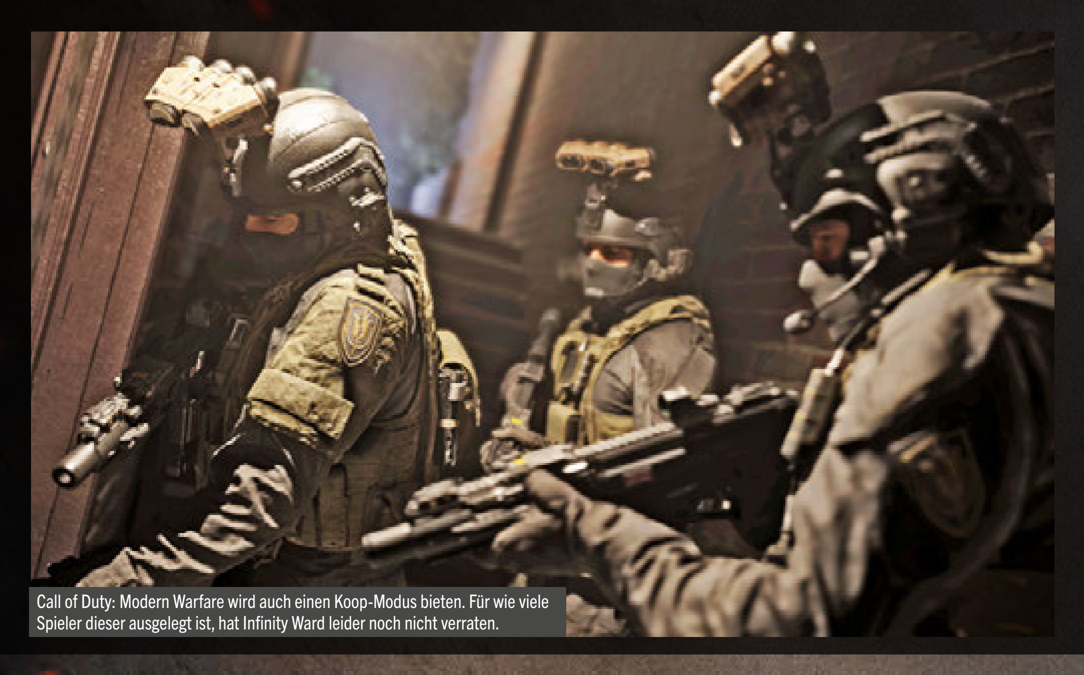
Die Männer betreten das Treppenhaus, aktivieren ihre Nachtsichtgeräte. Hinter einer geschlossenen Tür sind Stimmen zu vernehmen. C4 macht aus der Tür Kleinholz, die Deckenlampe fängt sich einige Kugeln ein. Zwei Terroristen werden vom Spieler mit klinischer Präzision eliminiert. Die Soldaten flüstern militärische Kommandos ins Mikro.

Weiter geht es die Treppe hoch, zur nächsten geschlossenen Tür. Zwei Terroristen finden dahinter den Tod, ein weiterer hat sich in der Toilette versteckt, ballert mit der Schrotflinte durch die Tür. Die Spielfigur tritt reflexartig einen Schritt zur Seite und schießt mit seinem Sturmgewehr durch die Wand. Der Soldat öffnet die Tür, sieht den durchsiebten Leichnam auf der Kloschüssel liegen, und schnappt sich kurzerhand die Schrotflinte.

Babyschreie

Wieder geht es durchs enge Treppenhaus einen Stock höher. Hinter der nächsten Tür stürmt ein Terrorist auf die Spielfigur zu. Der Soldat verschießt panisch sein gesamtes Magazin. Er hat jedoch noch seine Schrotflinte dabei, die er unterwegs aufmunitioniert hat. Damit durchlöchert er den Angreifer, der röchelnd zu Boden sinkt.

Einen der Kameraden hat es erwischt, ein Kollege zieht ihn auf



Call of Duty: Modern Warfare wird auch einen Koop-Modus bieten. Für wie viele Spieler dieser ausgelegt ist, hat Infinity Ward leider noch nicht verraten.

Für das Performance-Capturing wurden Ex-Navy-Seal-Soldaten engagiert.

KOOP-MODUS: KEHREN DIE SPEC-OPS-MISSIONEN ZURÜCK?

Für den Reboot der Modern-Warfare-Serie hat Infinity Ward einen Koop-Modus angekündigt. Werden die beliebten Spec-Ops-Missionen neu aufgelegt?

Infinity Ward wird das neue Call of Duty mit einem kooperativen Modus ausstatten. Kenner der Modern-Warfare-Reihe denken dabei sofort an die herausfordernden Special-Ops-Missionen, die in Modern Warfare 2 und 3 für viel Spannung gesorgt hatten. In dem Modus wurden Umgebungen aus der Kampagne wiederverwendet und mit neuen Missionszielen ausgestattet. In späteren Abschnitten musste man sich mit mehreren schwer gepanzerten Juggernauts abmühen. Dieses David-gegen-Goliath-Gameplay sorgte für großen Reiz. Spec Ops ließ sich zwar auch alleine spielen, mehr Spaß und taktische Möglichkeiten hatte man jedoch mit einem Kameraden an seiner Seite. Wir können uns gut vorstellen, dass sich das Grundprinzip von Spec Ops in den neuen Koop-Missionen von Modern Warfare wiederfindet. Allerdings wünschen wir uns, dass wir diesmal mindestens zu viert die kooperativen Aufgaben bestreiten dürfen.

den Hausflur und verarztet ihn. Das nächste Stockwerk stürmt die Einheit mit nur noch zwei Mann. Babygeschrei ist zu hören. Hinter der Tür steht eine Frau, sie rennt panisch zum Kinderbett. Fast wäre auch sie eliminiert worden, doch sie holt keine Waffe aus dem Bettchen, sondern ein Baby. Auf der anderen Seite des Raumes hat sich ein weiterer Terrorist in einer Ecke versteckt. Er wird kaltblütig ausgeschaltet.

Es geht hoch zum Dachgeschoss. Die dort verriegelte Tür wird aufgebrochen. Dahinter hält eine Frau ihre Hände in die Höhe, als wolle sie sich ergeben. Dann greift sie urplötzlich zu einer auf der Kommode liegenden Maschinenpistole. Unsere Spielfigur schaltet die Frau aus.

Was mir in den gezeigten Missionen neben der enormen Intensität aufgefallen ist: KI-Gegner verhalten sich realistischer als in jedem Call-of-Duty-Teil zuvor. Feinde zögern, ergeben sich, flüchten oder wenden Tricks an. Die Widersacher wirken menschlich, vermitteln den Willen zu überleben. Natürlich sind viele der beschriebenen Szenen geskriptet. Es bleibt abzuwarten, wie sich die KI in Massengefechten verhält, die es im Reboot auch geben wird.

Brachiale Soundkulisse

Das Movement wirkt gewohnt eingängig und profitiert von den 60 Bildern pro Sekunde. Stolz ist das Team auch auf das realistische Gunplay, das dem Spieler ein optimales Gefühl über das Gewicht und die Durchschlagskraft der jeweiligen Waffe vermitteln soll. Künftig lassen sich Waffen nachladen, ohne die Zielansicht zu verlassen.

Zum hohen Realismusgrad tragen überdies die Soundeffekte mit Dolby-Atmos-Unterstützung bei. Damit meine ich nicht nur die Schussgeräusche, die optimal an die jeweilige Umgebung angepasst sind, sowie die perfekt zu vernehmende mechanische Reibung der unterschiedlichen Waffen beim Feuern und Nachladen. Bemerkenswert ist ebenso, dass getroffene Gegner nicht einfach nur tot umfallen, sondern realistisch röcheln, husten und verzweifelt um ihr Leben kämpfen.

Koop-Modus

Infinity Ward hat im Zuge der Modern-Warfahre-Enthüllung neben einem klassischen Multiplayer-Part auch einen neuen Koop-Modus angekündigt, der verschiedene strategische Aufgaben bieten soll. Hoffentlich orientiert sich dieser am Spec-Ops-Modus, der in Call of Duty: Modern Warfare 2 und Modern Warfare 3 für viel Spielspaß gesorgt hat – mehr dazu oben im Kasten „Koop-Modus“. ❑

ANDREAS MEINT



„Packend, intensiv und ausgesprochen kontrovers!“

Giftgas gegen Kinder, Kopfschüsse für röchelnde Opfer – Infinity Ward bewegt sich bewusst an der Grenze des Erträglichen, die natürlich bei jedem einzelnen Spieler an anderer Stelle verläuft. Ich persönlich fühlte mich bei einigen Szenen durchaus unwohl, derart realistisch dargestellt habe ich kriegerische Handlungen in Spielen selten erlebt. Die Macher von Call of Duty: Modern Warfare haben die Absicht, Emotionen zu erzeugen, und dieses Ziel werden sie mit Sicherheit auch erreichen. Ob es schließlich die richtigen Gefühle sein werden, wird auch vom persönlichen Geschmack abhängen. Packend und enorm intensiv sind die Gefechte zweifelsohne, was nicht zuletzt an der im Vergleich zu den Vorgängern glaubwürdigeren KI liegt. Auch audiovisuell macht die Reihe einen Schritt nach vorne.

Interview

„Modern Warfare wird das emotionalste Call of Duty, das es jemals gab."

Im Rahmen unseres Studiobesuches bei Infinity Ward in Los Angeles sprachen wir mit Campaign Gameplay Director Jacob Minkoff und Studio Art Director Joel Emslie über die Neuausrichtung von Modern Warfare, über Emotionalität im Spiel und über die Varianz der Missionen.



Jacob Minkoff, Campaign Gameplay Director bei Infinity Ward.

PC Games: Ich denke, einige Spieler sehen in Modern Warfare eine Art Reboot. Wie würdet ihr den neuen Teil beschreiben?
Jacob Minkoff: Es ist eher eine Neuinterpretation. Wir nehmen die Figuren, welche die Spieler mögen und packen sie in ein neues, modernes Setting. Außerdem stellen wir uns den Konflikt neu vor, der von den Charakteren dann zu schlichten ist. Wir wollen, dass die Geschichte eine Relevanz für heutige Geschehnisse hat.

Joel Emslie: Wir hatten Price in CoD: WWII, wo er auf der Pegasus-Brücke verstorben ist, und brachten ihn in einem Prequel wieder zurück. Für den neuen Modern-Warfare-Teil war es nun meine Aufgabe, ihn erneut zurückzubringen, um die Geschichte weiterzuführen.

Minkoff: Das ist also sozusagen der vierte Captain Price bisher im Call-of-Duty-Franchise.

Emslie: War es echt der vierte?

Minkoff: Ja schon, zumindest gehe ich davon aus, auch wenn es chronologisch gesehen nicht leicht zu beantworten ist.
Emslie: Captain Price IV. also!

PC Games: Es ist also eher ein Reboot der Figur Price, als ein kompletter Story-Reboot?
Emslie: Es ist kein Reboot der Geschichte.
Minkoff: Wieso ist es das nicht? Es ist schon eine Art Reboot der Geschichte. Es ist vor allem eine neue Art, die Geschichte zu interpretieren. Bis zum Ende von Modern Warfare 3 spielten sich die verschiedensten verrückten Ereignisse auf der Welt ab. Wie zum Beispiel im ersten Modern Warfare, wo Nuklearsprengköpfe hochgingen. Im zweiten Modern Warfare gelangten dann Captain Price und seine Mannschaft in eine brenzlige Situation. Zusätzlich wurde die USA von Russland eingenommen. Im dritten Teil wurde noch der russische Präsident entführt, Price und sein Team mussten ihn dann retten, um so die Welt in einen stabileren Zustand zu bringen. Aber natürlich leben wir heute. Ich meine bewusst uns, die echten Menschen. Nicht in einer Welt, in der Atomsprengköpfe hochgegangen sind, der russische Präsident entführt wurde oder Russland die USA angegriffen hatte. Nichts davon hat eine Relevanz für uns in der echten Welt. Eher leben wir in einer Welt, in der wir uns davor fürchten, dass Atomsprengköpfe hochgehen könnten. Wir fürchten uns vor der Möglichkeit eines Krieges mit Russland. Um also eine Geschichte erzählen zu können, die wichtig für uns ist, mussten wir die gesamte Geschichte von Modern Warfare neu aufsetzen.



Redakteur Andreas Szedlak traf die Modern-Warfare-Macher in Los Angeles zum Interview.

PC Games: Warum ist der neue Modern-Warfare-Teil emotionaler, als es viele Call-of-Duty-Vorgänger sind?
Minkoff: Man konnte in unseren bisherigen zwei Demo-Missionen erkennen, dass wir provokative und emotionale Inhalte verwenden. Wir haben uns selbst gefragt, wie sich das Spielerlebnis anfühlen muss. Schon drei Monate nachdem wir uns entschieden haben, das Spiel zu entwickeln, hatten wir eine erste Version eines Levels konzipiert, dass in einem Haus spielt. Unser Ziel mit diesem einzelnen Haus war es dann, den Spieler in eine Situation zu versetzen, in der nicht dieser typische arcademäßige Call-of-Duty-Style hervorkommt. Das heißt also, unzählige Feinde, auf die wir schießen können. Vielmehr wollten wir eine Situation vermitteln, in der jeder einzelne Feind eine Bedrohung darstellt. Wir versuchten das Gefühl von Spannung zu erzeugen, wenn man sich an einem Ort aufhält, den man selbst nicht kennt.

Du weißt ja vielleicht, dass Price immer davon spricht, dass man gefälligst jede Ecke im Auge haben soll. Natürlich kann der Spieler nicht buchstäblich alles gleichzeitig im Auge behalten, also versuchten wir mit dem Gameplay dieses Gefühl zu vermitteln, dass jede Ecke eine tödliche Gefahr darstellen könnte. Wir haben Feinde entwickelt, die versuchen, den Spieler hereinzulegen. Zum Beispiel gibt es einen Gegner, der so tut, als hätte er eine Geisel bei sich. Aber in Wirklichkeit ist es bloß ein Komplize von ihm. Mit diesem Gedanken im Hinterkopf, dass jede unbekannte Person ein Feind sein könnte, geht der Spieler in den nächsten Raum und sieht eine Frau mit einem Baby. Plötzlich stellt sich der Spieler die Frage, ob die Frau nach ihrem Kind greifen wird oder eher nach einer Waffe. In diesem Moment vermitteln wir das Gefühl eines Soldaten, der spürt, wenn er in einer Situation angekommen ist, in der es um sein eigenes Überleben geht oder um das der Kameraden. Gleichzeitig muss er aber diese blitzschnellen Entscheidungen treffen, ob er eine Person angreift oder nicht, ob diese Person eine Bedrohung ist oder nicht.

Wir haben also das gesamte Gameplay mit mehr emotionalen Entscheidungen versehen. Wenn wir uns an frühere Call-of-Duty-Teile zurückerinnern: Hier war es nicht tragisch, eine unschuldige Person umzubringen. Es wurde lediglich mit einer Einblendung wie „Verbündeten-Beschuss wird nicht toleriert" getadelt. Im neuen Teil soll sich der Spieler seiner Entscheidungen bewusst sein, die Konsequenzen spüren, dass er vielleicht einen Fehler begangen hat. Das bedeutet aber auch, dass wir der künstlichen Intelligenz mehr Persönlichkeit geben müssen – und natürlich den


Joel Emslie, Studio Art Director bei Infinity Ward

Charakteren! Wie etwa im Hometown-Level mit seinen Rebellen-Figuren. Zwar sind Tier-1-Soldaten die coolsten überhaupt, jeder will so sein wie sie. Aber leider können wir nicht so viele Emotionen dadurch vermitteln, der Held einer Geschichte zu sein. Eben genau was Captain Price ist. Schauen wir uns nun aber die Leben von normalen Personen an, die dazu gezwungen sind, zu kämpfen. Zum Beispiel das Leben eines Polizisten, der in einen Terroranschlag am Piccadilly Circus verwickelt wurde, was wir dir in einem kurzen Ausschnitt gezeigt haben. Seine Welt steht plötzlich Kopf. Er muss nun lernen, was es wirklich bedeutet, Terror zu bekämpfen. Oder schauen wir uns das Leben eines jungen Mädchens an, dessen Dorf angegriffen wird und das dabei seine gesamte Familie verliert. Wie würde es aussehen, wenn sie eines Tages zu den Waffen greift, um für die Überzeugungen zu kämpfen, an die sie selbst glaubt? Wir beleuchten also die Situationen von Menschen, die plötzlich in einen Krieg geworfen werden, anstelle bloß auf Personen einzugehen, die daran gewöhnt sind. Natürlich haben wir auch professionelle Soldaten im Spiel, diese sollen aber eher den Kontrast zu den anderen Menschen bilden. Wenn man sich aber beide Seiten anschaut, dann haben wir am Ende das emotionalste Call of Duty, das es jemals gab.

PC Games: Aus welchem Land stammen die Rebellen?
Minkoff: Wir haben ein fiktives Land namens Eusacstan erschaffen, da wir keinen vergangenen Konflikt aufgreifen und schildern wollten. Gründe dafür sind die ausufernde Komplexität der Geschichte und auch die Tatsache, dass wir als Game Designer uns damit selbst einschränken würden. Uns schwebte eher eine Geschichte vor, die im Kern den Geist von modernen Ereignissen trifft und akkurat wiederspiegelt, ohne uns mit kleinen Details zu sehr einzugrenzen.

PC Games: Captain Price hat sich optisch verändert. Bekommt sein Charakter auch mehr Persönlichkeit?
Emslie: Absolut! Was großartig ist: Die vorgerenderten Filmsequenzen lassen sich optisch fast gar nicht mehr von der originalen Grafik des Spieles unterscheiden. Das ist etwas, wovon ich ausgehe, dass es wirklich helfen wird, die Persönlichkeiten von Charakteren hervorzuheben. Ein anderer Punkt, der dem Spiel einen weiteren emotionalen Aspekt geben wird, ist der, dass wir echte Schauspieler für unsere Figuren verwenden. Ich war mit dem Sprecher von Captain Price auf einer Presseveranstaltung und als er den Raum betrat, war ich positiv überrascht zu sehen, dass er sich so gekleidet hatte, wie es der echte Captain Price getan hätte. Ich habe mich mit der Figur schon seit über zehn Jahren beschäftigt, aber sie bisher noch nie in Fleisch und Blut vor mir gesehen. Es war zwar seine eigene Auslegung, doch er hatte sich die verschiedenen Captain Prices aus den Vorgängern angeschaut und diese analysiert. Es war wirklich interessant zu sehen, wie ein echter Schauspieler seine Erfahrung genutzt hat, um sich in diese Situation zu versetzen. Wenn man etwas neu interpretiert, ist der schwierigste Teil nämlich der, etwas Neues zu erschaffen ohne das alte, bereits geliebte zu zerstören. Es ist wirklich nicht leicht und sehr herausfordernd. Ich hatte schon die Befürchtung, dass einige Leute den neuen Captain Price nicht mehr wiedererkennen könnten. Als wir es dann aber versucht haben, wurde der Schauspieler quasi zur Figur selbst, sogar während des Spielens verhielt er sich wie seine Figur.

PC Games: Wird es für mich als Spieler irgendwelche Entscheidungen in der Geschichte geben?
Minkoff: Modern Warfare bietet eine komplexe Geschichte, in der moralisch nicht leicht zwischen falsch und richtig entschieden werden kann. Trotzdem bleibt es immer noch eine lineare Story, in der es aber innerhalb der kleinen Konflikte Entscheidungsmöglichkeiten geben wird. Dabei wird es sich vorwiegend um moralische Fragen handeln, zum Beispiel ob eine Person eine Gefahr darstellt oder nicht. Die Geschichte im Spiel wird stets weitergehen, auch wenn wir die falsche Person erschießen. Vielmehr werden die Charaktere um uns herum darauf reagieren, was wir tun. Es werden aber auch Momente kommen, in denen der Spieler mit Situationen konfrontiert wird, die mehre Optionen bieten, um ein Ziel zu verfolgen. Manche der Entscheidungen werden sich eher neutral auswirken, am Ende wird man immer wieder zurück zur Hauptgeschichte kommen.

PC Games: Ich mag besonders die Missionen, in denen ich auf mich selbst gestellt bin. Wird es solche Abschnitte auch geben?
Minkoff: Ja, in der Tat. Eine Sache, die Missionen in Call of Duty interessant macht, ist, dass jede Mission anders ist. Sie bauen alle aufeinander auf und berücksichtigen auch die Erfahrung des Spielers. Um aber ein gutes Voranschreiten der Geschichte zu garantieren, eignen sich am besten die Missionen, in denen der Spieler an der Seite von großen Truppen kämpft. Danach kann gerne eine Stealth-Mission folgen, wo der Spieler alleine in eine feindliche Basis schleichen muss. Während der Testphase konnten wir herausfinden, dass eine bestimmte Mission am besten abgeschnitten hat: Nämlich die Mission, in der Captain Price alleine mit dem Spieler zusammenarbeitet. Price unterstützt den Kameraden als Scharfschütze, währenddessen muss der Spieler sich am Boden vorankämpfen.

Emslie: In der Mission hat der Spieler auch die Wahl, ob er das große Areal erstmal auskundschaften möchte oder nicht.

Minkoff: Wenn wir aber jede Mission so gestalten würden, dann würde sich das Spiel nicht mehr wie Call of Duty anfühlen. Call of Duty muss dem Spieler eine große Variation anbieten. Es wird aber zwei bis drei Missionen dieser Art geben.

PC Games: Wie lange wird die Modern-Warfare-Kampagne ungefähr dauern?
Minkoff: Wir peilen eine Länge an, die mit anderen Call-of-Duty-Teilen zu vergleichen ist.

PC Games: Vielen Dank für das Interview!


Ihr erlebt die Geschehnisse auch aus den Augen der Underdogs.

Der Doom Slayer ist in seinem Element, wenn er von Horden von Dämonen umgeben ist.

Doom **Eternal**

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: id Software
Publisher: Bethesda
Termin: 2019

Mehr Dämonen, mehr Action, mehr Spielspaß. Das verspricht der neueste Teil der legendären Shooter-Reihe, den wir nun erstmals selbst spielen konnten.

Von: Matthias Dammes

Doom ist die Hölle. Was für die meisten Spiele eine niederschmetternde Kritik wäre, ist für die legendäre Shooter-Reihe von id Software nicht viel mehr als eine Inhaltsbeschreibung. Seit über 25 Jahren kämpft der namenlose, heute schlicht „Doom Slayer" genannte Held nun schon gegen Horden von Dämonen aus dem Reich der Verdammnis. Bereits im vergangenen Jahr kündigten die Macher mit Doom Eternal den nun bereits fünften Teil der Serie im Rahmen der E3-Pressekonferenz von Bethesda an. Wenig später erfolgte die erste Vorstellung von Gameplay aus dem Ego-Shooter auf der QuakeCon 2018 im vergangenen August. Noch vor dem Auftakt der diesjährigen E3 hatten wir nun die Gelegenheit, das Spiel erstmals auch selbst anzuspielen und uns ein Bild von den Veränderungen gegenüber dem Vorgänger von 2016 zu machen.

Modernste Technik

Doom Eternal ist ein direkter Nachfolger, der an die Ereignisse von Doom anknüpft. Diesmal geht es aber nicht nur auf dem Mars gegen die Dämonen, die Horden der Hölle fallen jetzt auch auf der Erde ein. Entwickelt wird das Spiel mit der brandneuen idTech-7-Engine, die



Die als Unterarme dienenden dicken Kanonen des Mancubus lassen sich gezielt abschießen, um den Gegner zu schwächen.

Geschwächte Gegner schicken wir erneut per Glory Kill zurück in die Hölle. Das sieht nicht nur fett aus, sondern hilft uns auch, unsere Lebenspunkte aufzufüllen.

Neben zahlreichen bekannten Dämonen erwarten euch jede Menge neue Gegnertypen. Die Vielfalt an Gegnern soll dadurch doppelt so groß sein.

hier erstmals zum Einsatz kommt. Der neue Grafikmotor soll zehnmal so viele geometrische Details sowie deutlich höhere Texturschärfe bieten. Für ein Doom besonders von Bedeutung ist das neue Feature, das die Entwickler „Zerstörbare Dämonen“ nennen. Dieses erlaubt der Engine, schrittweise Zerstörung an den Körpern der Feinde basierend auf der Schadenseinwirkung darzustellen.

Gelegenheit das auszuprobieren bekommt ihr reichlich. Das Spiel soll doppelt so viele verschiedene Dämonentypen bieten, damit auch im späteren Verlauf der Kampagne noch neue Herausforderungen warten. Das Schadensmodell für Dämonen findet dabei besonders bei den größeren Vertretern der Höllenbrut auch eine taktische Anwendung. So haben viele Gegner spezielle Schwachpunkte, die gezielt ausgenutzt werden können. Beim klassischen Mancubus lassen sich zum Beispiel die Waffen an beiden Armen wegballern, was euch einen klaren Vorteil verschafft.

Das Gameplay von Doom Eternal bezeichnen die Entwickler als „Power Fantasy Combat Puzzle“. Die Entwickler wollen, „dass euch das Spiel permanent fordert und euch die Tools gibt, diese Herausforderungen zu überwinden“. Lernen, Hindernisse überwinden und die Meisterung des Erlebnisses sollen im Mittelpunkt stehen. Um das zu erreichen, legen die Entwickler den Fokus noch etwas mehr auf das Ressourcen-Management. Lebenspunkte, Rüstung und Munition wollen ständig wieder aufgefüllt werden und noch stärker als im Vorgänger müsst ihr euch dafür der speziellen Fähigkeiten des Doom Slayers bedienen.

„Wenn ihr es braucht, dann nehmt es euch von den Dämonen“, beschreiben die Entwickler die zugrunde liegende Philosophie. Also heißt es wieder Glory Kills für Lebenspunkte ausführen und die Kettensäge einsetzen, um an Munition zu kommen. Außerdem könnt ihr jetzt Feinde in Brand setzen, die dadurch Rüstung fallen lassen. „Welche Waffe ihr wählt, wie ihr einen Feind bekämpft, wie ihr euch bewegt, wann ihr die Kettensäge einsetzt, das alles ist wichtig“, um im Kampf gegen die Höllenbrut zu überleben. Die Entwickler warnen uns aber auch direkt, dass wir vermutlich einige Male während der Demo sterben werden. Das gehöre aber zum Lernprozess dazu.

Big Fucking Fleischerhaken

Unser erster Ausflug in Doom Eternal führt uns auf die UAC Orbital Basis auf dem Mars-Mond Phobos. Hier befindet sich die BFG 10.000, eine gewaltige Abwehrkanone, die im Kampf gegen die immer größer werdenden Dämonenhorden eingesetzt wird. Unser Ziel ist es, eine Route zurück auf den Mars zu fin-



Auf dem Mars-Mond Phobos kämpfen wir im Umfeld der BFG 10.000, die die herannahende Dämonenbrut unter Beschuss nimmt.

Neu ist die Möglichkeit, Feinde in Brand zu stecken. Das ist vor allem nützlich, weil diese dadurch Rüstungspunkte fallen lassen.

Waffenupgrades finden wir diesmal direkt für vorgegebene Waffen, inklusive kurzer Einweisung. Der Fleischhaken für die Super Shotgun bringt uns dem Gegner ganz nahe.

den. Also kämpfen wir uns durch die Korridore der Mond-Basis und machen uns allmählich mit den zahlreichen Gameplay-Möglichkeiten vertraut. Da dieses Level bereits mitten in der eigentlichen Kampagne stattfindet, sehen wir uns mit einer sehr steilen Lernkurve konfrontiert.

Schnell fallen uns auch interessante Neuerungen auf. So finden wir im Level ein Extraleben, das uns im Falle des Ablebens direkt im Kampf wiederbelebt. Damit kehren die Entwickler also wieder ein wenig zur alten Schule der Ego-Shooter zurück, wo Extraleben zur Standardausstattung gehörten. Aus dem Vorgänger bekannt sind die Waffenmods. Diesmal sammeln wir jedoch keine Felddrohnen ein und suchen uns dabei ein gewünschtes Upgrade aus. Stattdessen ist bereits vorab festgelegt, welche Mod es wo zu finden gibt.

So sammeln wir an einer Stelle zum Beispiel das Fleischhaken-Upgrade für die Super Shotgun ein. Mit dieser nützlichen Modifikation können wir noch größeren Nutzen aus der zerstörerischen Feuerkraft der Schrotflinte auf kurze Distanz schlagen. Mit einem Klick auf die rechte Maustaste feuern wir damit einen Greifhaken auf den anvisierten Gegner und ziehen uns dann in einer geschmeidigen Bewegung an diesen heran. Das sieht nicht nur stylisch aus, sondern macht auch verdammt viel Spaß. Außerdem können wir dieses Gadget nutzen, um Abgründe zu überwinden – vorausgesetzt, auf der anderen Seite steht ein bereitwilliger Dämon, der sich als Hakenziel verwenden lässt.

Anders als im Vorgänger scheint es allerdings keine Upgradepunkte für Waffen mehr zu geben. Während unserer Anspielsession haben wir nichts Vergleichbares in den Levels gefunden. Auch im Spielmenü gab es kein Anzeichen für ein System, mit dem sich die Waffen beziehungsweise ihre Mods aufwerten lassen. Das Gleiche gilt übrigens auch für die Rüstung des Doom Slayers. Haben wir im Vorgänger noch Praetor-Token eingesammelt, um unseren Anzug zu verbessern, scheint es eine solche Mechanik diesmal nicht mehr zu geben.

Hüpf, Doom Slayer, Hüpf

Nach einer Weile gibt es in unserer Demo einen Schnitt und das Spiel springt ein wenig in der Zeit voran. Vor uns offenbart sich ein beeindruckendes Bild des Mars, aus dessen Oberfläche ein riesiger Teil herausgesprengt wurde, was den Kern des Planeten offen legt. Was genau hier passiert ist, verrät uns die Demo nicht, aber wir vermuten ganz stark, dass beim Einsatz der BFG 10.000 irgendwas gehörig schief gegangen ist. Unser Ziel ist es nach wie vor zum Mars zu gelangen. Neben weiteren nervenaufreibenden Kämpfen reizen wir in diesem Abschnitt vor allem das deutlich erweiterte Bewegungsrepertoire unseres Helden aus.

Das Level vor uns besteht nämlich vor allem aus einer ganzen Reihe von frei im Raum schwebenden Trümmern des Mars, über die wir uns zu unserem Ziel vorarbeiten



Ein Shooter alter Schule. Wir finden in den Levels Extraleben, die uns im Falle des virtuellen Ablebens das Laden eines Checkpoints ersparen.


Der Kern des Mars liegt offen und Trümmer des Planeten treiben im All. Hier müssen wir einige Hüpfpassagen bewältigen.

Das neue Bewegungsrepertoire des Doom Slayers ermöglicht es uns zum Beispiel, uns an der grau hervorgehobenen Fläche vor uns festzuhalten und zu klettern.

müssen. Dabei kommt zum einen der bereits bekannte Doppelsprung zum Einsatz, zum anderen kann der Doom Slayer jetzt auch einen Dash ausführen. Der ist nicht nur hilfreich, um Gegnern auszuweichen. Kombiniert mit dem Doppelsprung lassen sich so relativ große und weite Sprünge über Abgründe oder eben von einem Trümmerteil zum nächsten vollführen. Und als wäre das noch nicht genug, halten wir uns jetzt auch an dafür vorgesehenen Stellen an Wänden fest und klettern diese empor.

Das alles kombiniert, hatten wir in diesem Abschnitt der Demo zwischenzeitlich zumindest kurz das Gefühl, uns eher in einem Jump&Run statt in einem Ego-Shooter zu befinden. Wirklich schlimm ist das aber nicht, vor allem da die Bewegungen so präzise und flüssig von der Hand gehen, dass es durchaus zum Spielspaß beiträgt, sich flink und geschmeidig durch die interessant gestalteten Level zu bewegen.

Die Hölle bricht los

Kurz vor dem Ende unserer Spielzeit macht die Demo noch einmal einen Sprung und wir befinden uns tief in den Trümmern des Mars. Je näher wir dem Planetenkern kommen, umso intensiver werden die Gefechte mit den Dämonen. Hier finden wir erstmals einen Kristall, der unsere Lebenspunkte aufwertet. Ähnlich wie bei den Waffenmods haben wir hier nicht wie im Vorgänger die Wahl zwischen Leben, Rüstung und Munition, sondern finden vorgefertigte Items, die unsere Charakterentwicklung bestimmen.

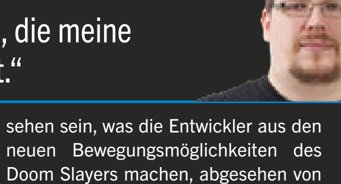
Zum Abschluss der Anspielversion erwartet uns dann eine Kampfarena, die uns alles abverlangt, was wir bis dahin über das Spiel gelernt haben. Die Kräfte der Hölle werfen uns gleich diverse Hell Knights, Mancubus, Imps und einige der neuen Dämonen entgegen. Trotz permanenter Bewegung, Glory Kills und Kettensägeneinsatz, benötigen wir einige Anläufe, diese Herausforderung zu meistern – aber die Entwickler hatten uns ja gewarnt. Man wollte uns absichtlich keine zu Präsentationszwecken auf ein geschmeidiges Durchspielen getrimmte Vorschauversion vorsetzen.

Schließlich ist Gameplay bei einem Doom der zentrale Faktor und hier beweisen die Macher von id Software wieder einmal, dass sie ihr Handwerk meisterhaft beherrschen. In kaum einem anderen Shooter findet man ein Gunplay, dass sich so hervorragend anfühlt, Bewegungen, die so flüssig von der Hand gehen. Ein wenig skeptisch sind wir noch, was die gefühlten Rückschritte bei der Charakterentwicklung angeht. Aber vielleicht waren in der Demo auch noch nicht alle entsprechenden Features implementiert. Ein wenig Zeit bleibt den Entwicklern ja auch noch. Zwar soll der Shooter noch in diesem Jahr erscheinen, einen konkreten Termin gibt es bisher allerdings nicht. Da im Juli erst einmal das neue Wolfenstein veröffentlicht wird, rechnen wir eher mit einem Launch gegen Ende des Jahres. ❑



Die Kettensäge ist natürlich auch wieder mit von der Partie. Mit dieser kann man Gegner schnell ausschalten und dabei Munition einsammeln.

MATTHIAS MEINT



„Packende und flotte Action, die meine Hände zum Schwitzen bringt.“

Doom Eternal ist nichts für schwache Nerven. Tempo, Hektik und andauernde Balleraction stehen hier im Vordergrund. Aber das ist ja im Grunde auch das, was man von einem Shooter aus dem Hause id Software erwartet. Ich war erstaunt, wie sich das Spiel an manchen Stellen noch einmal deutlich getriebener in seiner Action anfühlt als der Vorgänger, obwohl die Kernmechaniken die gleichen sind. Interessant wird zu sehen sein, was die Entwickler aus den neuen Bewegungsmöglichkeiten des Doom Slayers machen, abgesehen von der recht kletterlastigen Passage durch die Trümmer des Mars. Vermutlich erwarten uns jede Menge ziemlich intelligent versteckte Geheimnisse in den Levels. Um wirklich alle Facetten von Doom Eternal zu erfassen, war die eine Stunde Spielzeit mit der E3-Demo aber leider viel zu kurz.

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Machine Games
Publisher: Bethesda
Termin: 26. Juli 2019

Wolfenstein: Youngblood

Als B.J. Blazkowicz verschwindet, ist es für seine Töchter an der Zeit, in seine Fußstapfen zu treten. Wie sich das spielt, konnten wir erstmals selbst ausprobieren.

Von: Matthias Dammes

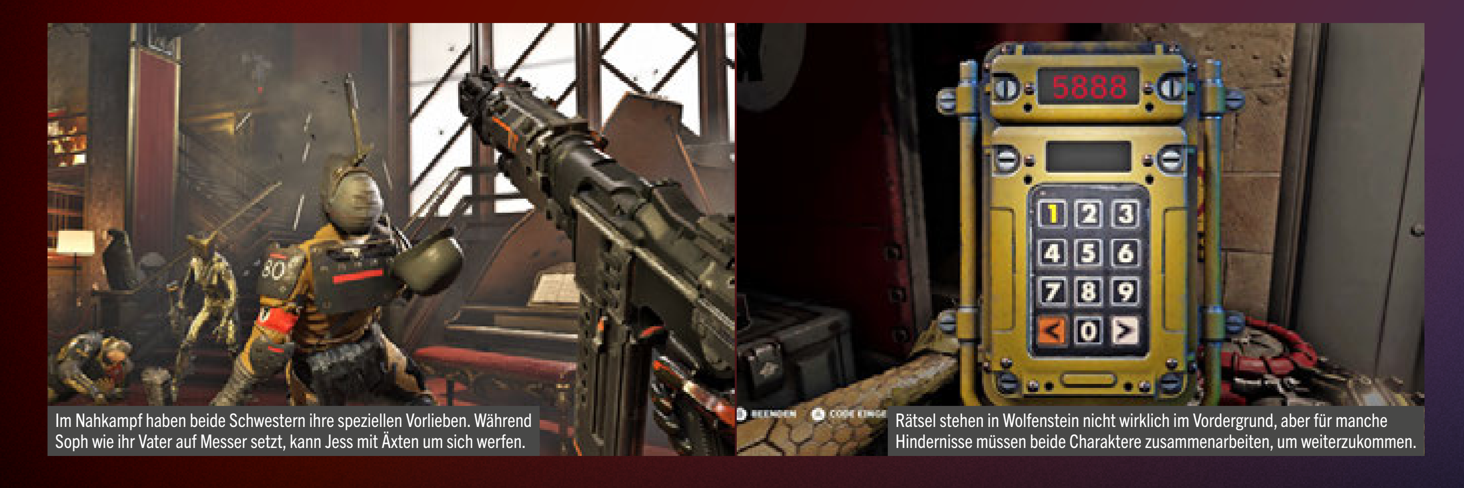
Auf der E3 im vergangenen Jahr kündigten die Entwickler von Machine Games an, dass die Wolfenstein-Reihe mit Youngblood zunächst mit einem Spin-off weitergeführt werde, bevor sich die Schweden mit Wolfenstein 3 beschäftigen. Damit setzen die Macher das Muster fort, das sie seit dem Reboot der legendären Shooter-Serie im Jahre 2014 verfolgen. Diesmal werkelt Machine Games jedoch nicht alleine am Spiel. Man hat sich mit Arkane Studios die Macher der Dishonored-Reihe ins Boot geholt, die vor allem ihre Erfahrungen beim Level-Design einbringen sollen.

Noch vor der E3 2019 lud uns Bethesda nach London ein. Dort konnten wir Wolfenstein: Youngblood erstmals eine ganze Stunde lang im Koop-Modus anspielen. Zusammen mit einem Kollegen machten wir die Straßen von Paris unsicher und brachten einen Zeppelin der Nazis zum Absturz. Dazu gab es eine kurze Präsentation der Vision des Spiels durch Senior Game Designer Andreas Öjerfors, der uns dann auch im Gespräch noch ein paar Details verriet.

Französische Revolution 2.0

Während uns The Old Blood vor vier Jahren einen Einblick in die Vergangenheit von B.J. Blazkowicz gewährt hat, geht es diesmal deutlich in die Zukunft. Genauer gesagt ins Jahr 1980. Ungefähr 19 Jahre nach den Ereignissen von The New Colossus lebt Familie Blazkowicz in Mesquite, Texas, im befreiten Amerika. William und Anya bringen ihren inzwischen 18-jährigen Zwillingstöchtern Zofia und Jessie alle wichtigen Techniken für den Kampf gegen Nazis bei. Doch eines Tages verschwindet B.J. unter mysteriösen Umständen. Die einzige Spur führt nach Paris, welches nach wie vor unter der Herrschaft der Nazis steht.

Also machen sich die beiden Schwestern auf, ihren Vater aufzuspüren. Obwohl beide zuvor noch nie einen Menschen getötet haben, müssen sie sich schnell auf die Lehren ihrer Eltern verlassen,



Im Nahkampf haben beide Schwestern ihre speziellen Vorlieben. Während Soph wie ihr Vater auf Messer setzt, kann Jess mit Äxten um sich werfen.

Rätsel stehen in Wolfenstein nicht wirklich im Vordergrund, aber für manche Hindernisse müssen beide Charaktere zusammenarbeiten, um weiterzukommen.

Durch den deutlichen Zeitsprung in die Zukunft konnten die Entwickler eine ganze Reihe neuer Gegner entwerfen, die inzwischen in den Reihen der Nazis kämpfen.

denn im Kampf um Paris geht es um Leben und Tod. Bei der Suche nach B.J. treffen Soph und Jess in der französischen Hauptstadt auf Verbündete in Form des örtlichen Widerstands. Um ihrem eigenen Ziel näherzukommen, greifen die beiden den Freiheitskämpfern natürlich unter die Arme. Unterstützt werden die Schwestern bei ihrer Suche zudem von ihrer Freundin Abby, der Tochter von Grace Walker, die unter anderem als Pilot und Hacker in Erscheinung tritt.

Die Terror-Zwillinge

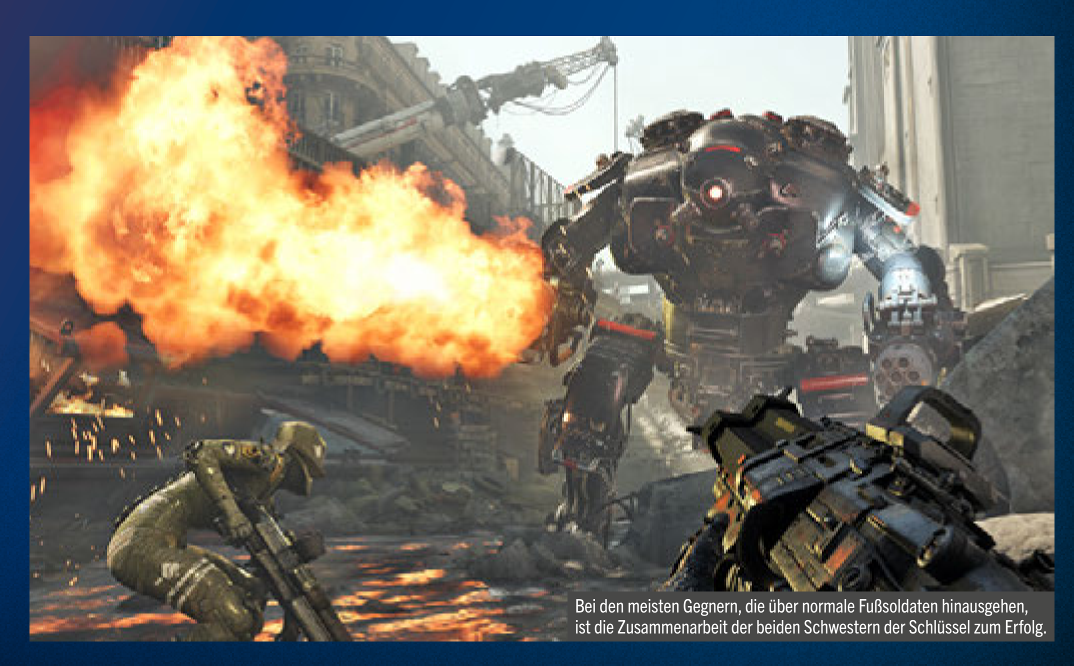
Das Besondere an Youngblood gegenüber den anderen Teilen der Reihe ist natürlich die Tatsache, dass die Entwickler das Abenteuer der beiden Schwestern nutzen, um erstmals ein Koop-Erlebnis in Wolfenstein zu realisieren. Zwar war dies seinerzeit nicht der Hintergedanke, als man sich entschied, dass B.J. und Anya Zwillinge bekommen sollten, sieht es nun jedoch als glückliche Fügung. Für die Entwickler geht es vor allem darum, sich mit dem vierten Spiel der Serie einer neuen Herausforderung zu stellen.

Wir schlüpfen also wahlweise in die Rolle von Jess oder Soph, die jeweils einen anderen Spielstil verkörpern. Während Jessie von ihrer Mutter in direkter Offensive und Nahkampf ausgebildet wurde, lernte Zofia von B.J. das lautlose Vorgehen und den Umgang mit Scharfschützengewehren. Das gesamte Spiel wurde darauf ausgelegt, dass zwei Spieler diese beiden Rollen ausfüllen und sich gegenseitig unterstützen. Während unserer Anspielsession funktionierte das bereits hervorragend und das Zusammenspiel erzeugte enormen Spielspaß – besonders gegen starke Elite-Gegner. Hier bekommt das Spiel nämlich noch eine gewisse taktische Komponente. So gibt es Gegner, die sich am besten besiegen lassen, indem ein Spieler die Aufmerksamkeit auf sich zieht, während der andere Schwachpunkte auf der Rückseite des Feindes unter Beschuss nimmt. Mit dieser Zwei-Spieler-Dynamik lassen sich sicher auch sehr interessante Boss-Kämpfe gestalten.

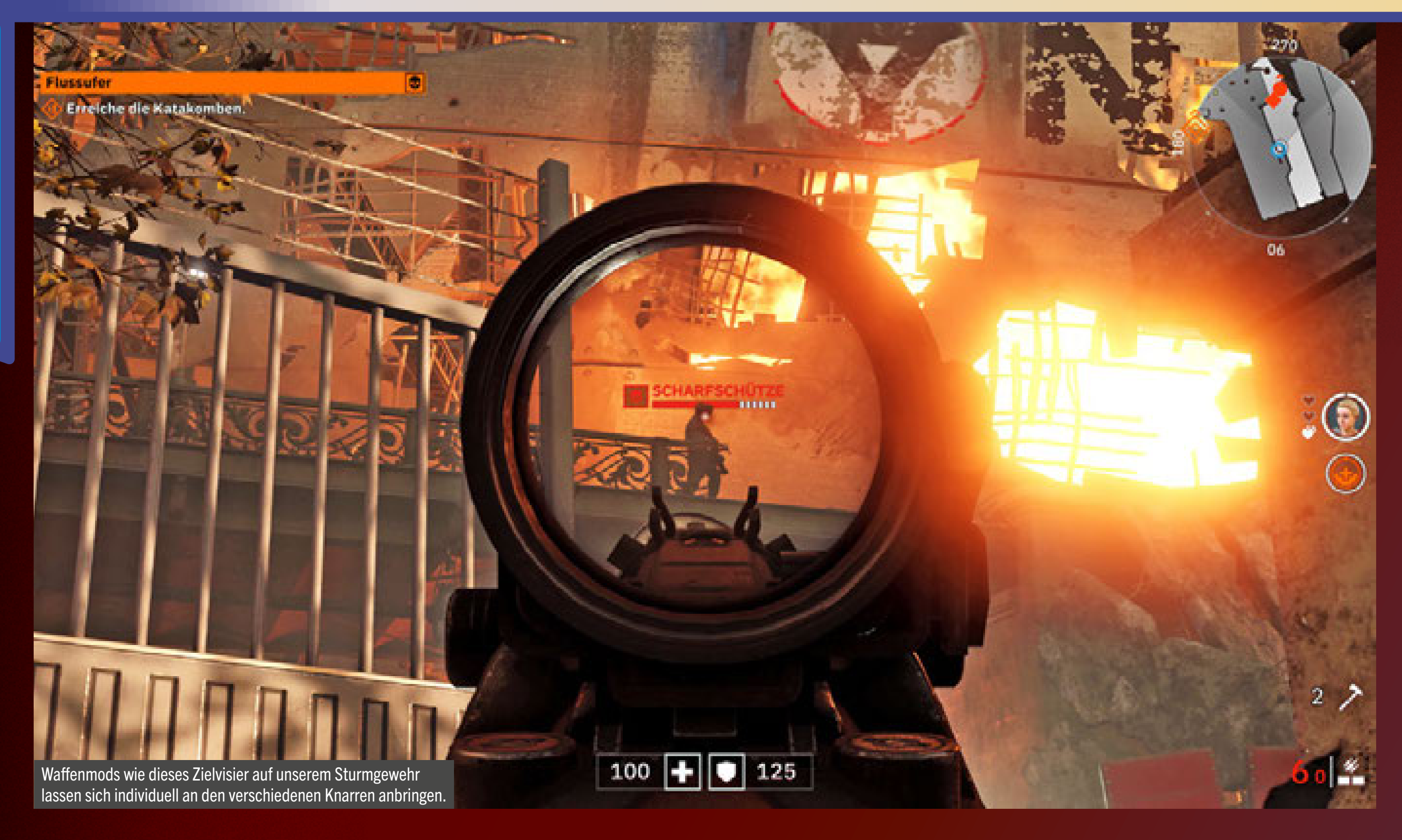
Noch nicht sehen konnten wir, wie gut das Ganze mit einer KI an der Seite funktioniert. Denn das Spiel soll auch komplett solo spielbar sein. Die zweite Schwester ist aber trotzdem die ganze Zeit dabei und ihre Spielweise soll sich nicht groß von einem menschlichen Spieler unterscheiden. Die Entwickler haben nach eigenen Angaben eine KI entwickelt, die einerseits nicht lästig wird oder dem Spieler im Weg ist, andererseits soll die jeweilige Schwester auch spürbar ihren Beitrag leisten. Der spielerische Erfolg hängt aber nach wie vor vom Können des Spielers ab.

Offenere Missionsstruktur

In Sachen Neuerungen belassen es die Entwickler aber nicht nur beim Koop-Modus. So ist Youngblood das bislang offenste Spiel der Reihe. Die einzelnen Levelgebiete sind zwar nach wie vor relativ linear aufgebaut, aber die Abfolge der einzelnen Missionen und Story-Abschnitte soll diesmal mehr Freiheit ermöglichen. Paris ist dazu in verschiedene Teile untergliedert, die



Bei den meisten Gegnern, die über normale Fußsoldaten hinausgehen, ist die Zusammenarbeit der beiden Schwestern der Schlüssel zum Erfolg.



Waffenmods wie dieses Zielvisier auf unserem Sturmgewehr lassen sich individuell an den verschiedenen Knarren anbringen.

wir frei per Metro (Schnellreise) ansteuern und dort Missionen erfüllen. Hier kommen die Macher von Arkane Studios ins Spiel, denn diese einzelnen Abschnitte sollen ähnlich wie die Levels in Dishonored funktionieren.

Besonders in der Mitte des Spiels werden dabei vor allem diverse Nebenmissionen geboten. Diese sollen aber nicht so flach ausfallen wie die Uberkommando-Missionen in New Colossus. Stattdessen sollen sie sinnvolle Aufgaben enthalten und neue Informationen rund um die Hauptgeschichte oder den Widerstand liefern. Durch die offenere Struktur des Spiels sollen die Spieler so auch zur Rückkehr in bestimmte Gebiete motiviert werden – zum Beispiel, wenn sich eine Nebenaufgabe noch als zu schwer herausstellt, die man später mit zusätzlichen Möglichkeiten erneut angehen möchte. Denn mehr Tiefe wird es diesmal auch bei der Charakter-Entwicklung geben.

Eine Prise Rollenspiel

Die bisher üblichen Perks, die durch bestimmte Aktionen in den Vorgängern freigeschaltet wurden, gehören der Vergangenheit an. Stattdessen sammeln beide Spieler Erfahrungspunkte und steigen im Level auf. Das bringt jedes Mal einen Attributspunkt und diese Punkte können frei in drei Talentbäumen für verschiedenste passive und aktive Fähigkeiten ausgegeben werden. Richtig gehört, die Schwestern verfügen auch über spezielle aktive Skills, die ihrem Spielstil entsprechen. So kann Soph zum Beispiel eine Tarnung aktivieren, mit der sie einige Zeit unsichtbar wird. Auch die für Wolfenstein typische Fähigkeit, beidhändig Waffen zu tragen, wird auf diese Weise freigeschaltet. Außerdem können die Schwestern sogenannte „Pep Signals“ einsetzen, mit denen sie sich kurzzeitig gegenseitig pushen, was je nach Geste unterschiedliche Buffs gewährt.

Zusätzlich zu den Erfahrungspunkten gibt es in der Spielwelt Silbermünzen zu sammeln. Es lohnt sich, nach den Silberlingen Ausschau zu halten: Damit werden nicht nur Skins für die Powerrüstungen der Zwillinge freigeschaltet, sondern auch zahlreiche Upgrade-Möglichkeiten für die breite Auswahl an Waffen. So verpassen wir zum Beispiel einem Sturmgewehr einen besseren Kolben, eine Zielvorrichtung und ein größeres Magazin, um auf diese Weise die Werte des Schießeisens zu verbessern. So lassen sich die Waffen sehr praktisch an den eigenen Spielstil anpassen.

Mit Youngblood bringen die Entwickler auch eine Mechanik zurück, die in Ego-Shootern eigentlich schon als ausgestorben galt: die Leben. Beide Charaktere verfügen über einen gemeinsamen Pool an „Lebensherzen“. Diese werden verbraucht, wenn eine der Schwestern das Zeitliche segnet und neu spawnen muss. Erst wenn alle Leben aufgebraucht sind, gibt es ein Game over und es muss ein Spielstand geladen werden. Mit gutem Zusammenspiel lässt sich der Verbrauch von Leben aber auch minimieren. Hat ein Spieler-Charakter keine Lebenspunkte mehr, ist dieser nicht sofort aus-



Fast schon wie bei einem Rollenspiel verdienen wir uns Erfahrungspunkte und steigen so im Level auf, was uns Fähigkeitspunkte und Werteverbesserungen einbringt.


Die Möglichkeit, serientypisch Waffen in beiden Händen zu führen, gehört zu den verschiedenen Freischaltungen in drei Talentbäumen.

Jess hat ihre Tarnvorrichtung aktiviert und kann vom Soldaten vor uns nicht erkannt werden. So können wir um den Gegner herumschleichen und ihn von hinten ausschalten.

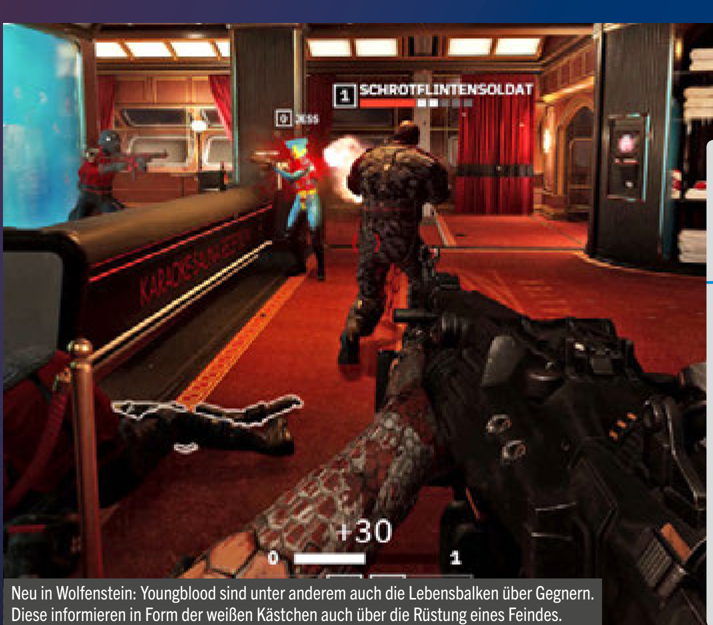
geschaltet, sondern zunächst nur kampfunfähig. Für kurze Zeit besteht so für den Partner die Möglichkeit, seinen Mitkämpfer wieder auf die Beine zu stellen.

Spielspaß im Vordergrund

Der Spielspaß stand für die Entwickler diesmal klar im Vordergrund. Dazu wurde auch der Fokus auf Zwischensequenzen ein wenig zurückgefahren. „Wir haben uns auch die Freiheit genommen, ein paar hilfreiche Dinge ins Spiel einzubauen, wie zum Beispiel einen Doppelsprung oder Lebensbalken über den Feinden. Wir wollten diesmal einfach mehr Sachen in das Spiel einbauen, mit denen sich der Spaß des Spielers verbessern lässt", erklärte uns Senior Game Designer Andreas Öjerfors während des Anspielevents.

Dass dieser Anspruch bereits sehr gut funktioniert, konnten wir in zwei Missionen vom Anfang des Spiels erleben. Als Erstes infiltrieren wir mit Soph und Jess einen Nazi-Zeppelin, um dort einen wichtigen Kommandeur auszuschalten. Da dies der erste Einsatz der Schwestern ist, erleben wir hier auch ihren ersten Nazi-Kill, der beiden zunächst kurz zu schaffen macht, bevor jedoch die Konditionierung ihrer Eltern einsetzt und sie sich im Stile ihres Vaters durch die Gegner kämpfen.

Danach geht es in die Straßen von Paris auf der Suche nach dem Versteck des Widerstandes. Hier steht uns ein wenig mehr Platz zur Verfügung als in den engen Gängen des Zeppelins, die coole Dynamik mit unserem Spielpartner geht aber zu keiner Zeit verloren. Hier fällt allerdings auch auf, dass die Entwickler bis zum Release in knapp zwei Monaten noch ein wenig Feinschliff vor sich haben. So setzte die KI an einer Stelle aus, an der mehrere Gegner einen schmalen Durchgang zu passieren versuchten. Auch optisch würde das Spiel an einigen Stellen noch ein wenig Politur vertragen. Besonders in Zwischensequenzen wirken einige Texturen und Modelle etwas altbacken. Im Gegensatz zum kommenden Doom Eternal setzen die Macher bei Wolfenstein: Youngblood auch noch nicht auf die neue idTech-7-Engine, sondern stattdessen auf deren Vorgänger. Ein spaßiges Shooter-Abenteuer, das seinen Vorgängern in nichts nachsteht, scheint der Titel aber dennoch zu werden. Besonders die diversen neuen Gameplay-Elemente dürften für frischen Wind sorgen, der nicht nur Wolfenstein-Fans begeistern könnte. ❑



Neu in Wolfenstein: Youngblood sind unter anderem auch die Lebensbalken über Gegnern. Diese informieren in Form der weißen Kästchen auch über die Rüstung eines Feindes.

MATTHIAS MEINT

„Einige frische Ideen und ein Koop-Modus, der selbst mir Spaß macht."

Ich habe bisher alle Wolfenstein-Spiele von Machine Games mit großer Freude gespielt. Entsprechend gespannt bin ich auch auf Youngblood. Was ich vom Spiel bis jetzt gesehen habe, machte bereits einen sehr guten Eindruck. Vor allem die neuen Mechaniken wie Waffen-Individualisierungen, Talentbäume und aktive Fähigkeiten haben das Potenzial, die bekannte Formel ein wenig aufzufrischen. Wie gut die offenere Spielstruktur funktioniert, muss sich erst noch zeigen. Zudem bin ich davon angetan, wie viel Spaß mir das Zusammenspiel im Koop gemacht hat. Ich bin eigentlich eher der Einzelgänger mit einer gewissen Abneigung gegen alles, was mit anderen menschlichen Mitspielern zu tun hat. Aber Youngblood schafft es hervorragend, den typischen Ballerspaß von Wolfenstein in eine Koop-Umgebung zu transportieren. Jetzt bin ich noch gespannt darauf, ob die KI wirklich so gut funktioniert, wie es die Entwickler versprechen, um das Spiel auch als Solist genießen zu können.

Baldur's Gate 3

Die Stadt Baldur's Gate an der Schwertküste steht wieder im Mittelpunkt der Geschichte.

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Larian Studios
Publisher: Larian Studios
Termin: 2020

Von: Matthias Dammes

Die Rückkehr einer Rollenspiel-Legende wird endlich Wirklichkeit. Wir haben mit Larian Studios über ihr neues Projekt gesprochen.

Noch vor dem Start der E3 2019 gibt es einen gewaltige Überraschung für alle Rollenspiel-Fans: Baldur's Gate 3 kommt. Fast 19 Jahre ist die Veröffentlichung von Baldur's Gate 2 inzwischen her und noch heute gilt das Spiel für viele Genre-Liebhaber als eines der besten seiner Zunft. Für die kanadischen Entwickler von Bioware war der Titel damals der Auftakt zu ihrer goldenen Ära, heute sind sie nur noch ein Schatten dieser einstigen Größe. Das Rampenlicht der RPG-Community haben ihnen längst kleinere, leidenschaftliche Teams wie Obisidian und Larian Studios gestohlen.

Letztere haben zuletzt mit Divinity: Original Sin 2 eines der besten Rollenspiele der letzten Jahre abgeliefert und setzen ihr Know-how nun für die Wiederbelebung der einst stolzen Baldur's-Gate-Marke ein. Um wenigstens eine Idee davon zu bekommen, was die belgischen Entwickler mit dem Projekt vorhaben, konnten wir mit Studio-Chef Swen Vinke sprechen. Genaue Details zum Spiel wollen die Macher noch nicht verraten, daher sprachen wir vor allem allgemein über Dungeons & Dragons, Larians Design-Philosophie und die großen Erwartungen der Fans.

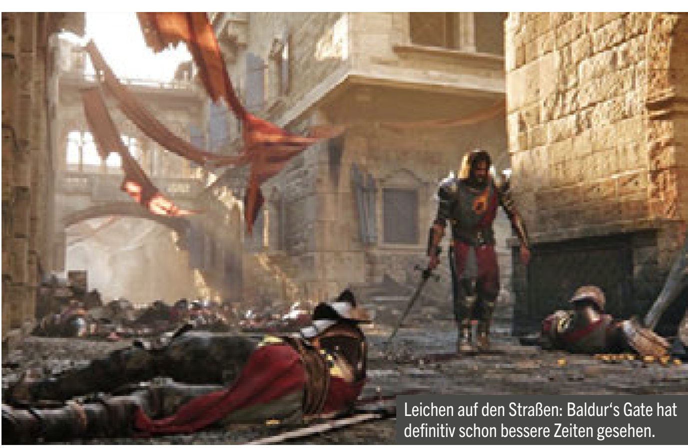
Rückkehr an die Schwertküste

Entwickelt wird der Titel mit dem größten Team, das Larian verteilt auf seine vier Studios im heimatlichen Gent sowie in Dublin, Quebec und Sankt Petersburg jemals auf die Beine gestellt hat. Als Ergebnis soll dabei auch das größte Spiel heraus kommen, das Larian jemals produziert hat. „Es wird ein Monster", erwiderte Swen Vinke mit einem Lächeln auf unsere Frage zum geplanten Umfang des Spiels. Aufgrund des großen Erfolges von Divinity: Original Sin 2 sieht sich das Studio in der glücklichen Lage, ein solches Mammut-Projekt völlig unabhängig zu stemmen. Vom Dungeons&Dragons-Rechteinhaber Wizards of the Coast wurden lediglich die Rechte an Baldur's Gate lizensiert.

Aufbauen wird das Spiel auf der aktuellen fünften Edition der D&D-Regeln. Zwar nennen die Entwickler das Spiel Baldur's Gate 3, eine direkte Fortsetzung des Vor-



Wenn man Blut und Zähne hustet, ist das sicherlich ein sehr schlechtes Omen.



Leichen auf den Straßen: Baldur's Gate hat definitiv schon bessere Zeiten gesehen.

Der erste Teaser-Trailer zum Spiel zeigt nicht viel, erzeugt aber einen düsteren Vorgeschmack.

gängers wird es jedoch nicht. Larian stützt sich auch nicht auf Fragmente des seinerzeit bei Black Isle entwickelten Baldur's Gate 3: The Black Hound, das jedoch nie das Licht der Öffentlichkeit erblickt hat. Stattdessen knüpfen die Macher an die jüngsten Ereignisse rund um die namensgebende Stadt innerhalb des Pen-and-Paper-Universums der Vergessenen Königreiche an.

Erst kürzlich kündigte Wizards of the Coast nämlich die neue D&D-Kampagne Baldur's Gate: Descent into Avernus an, die am 17. September 2019 erscheinen soll. Darin reisen die Helden durch die Stadt Baldur's Gate bis nach Avernus, der ersten Ebene der neun Höllen. Die Geschichte von Larians Baldur's Gate 3 wird daran anknüpfen. „Es ist das nächste Kapitel in der Geschichte der Stadt Baldur's Gate. Es wird viele Hinweise auf die Ereignisse der vorherigen Baldur's-Gate-Spiele geben", erklärt der Larian-Chef.

Adaptierte Regeln

Bei der Umsetzung der D&D-Regeln in ein Videospiel genießen die Entwickler einige Freiheiten, die ihnen von Wizards of the Coast eingeräumt wurden. „Wir haben die Regeln, wie sie sind, in das Spiel übertragen und schnell jede Menge Dinge erkannt, die nicht funktionieren. Also haben wir begonnen, alles zu sammeln, was wir anpassen müssen, weil die Regeln dafür geschaffen wurden, um an einem Tisch gespielt zu werden. Das lässt sich nicht alles so einfach in ein Videospiel übertragen. Es wird sich also eher um eine Interpretation des Regelwerks handeln."

Was genau das für die Features des Spiels bedeutet, wollte uns Swen Vinke allerdings noch nicht verraten. Wir haben ihn unter anderem auch gefragt, wie das Kampfsystem aussehen wird. Immerhin hat Larian in Original Sin ein hervorragendes rundenbasiertes Kampfsystem erschaffen, Baldur's Gate setzte jedoch stets auf ein jederzeit pausierbares Echtzeitsystem. „Wir werden das Kampfsystem für sich selbst sprechen lassen, sobald Leute es sehen werden", so Vinke. Wann das sein wird, ließ er aber offen. Worin Fans sich aber sicher sein können, ist, dass die Entwickler auf ihren Erfahrungen speziell mit den beiden Original-Sin-Spielen aufbauen werden.

So dient auch die frühzeitige Ankündigung des Projekts erneut dazu, den Dialog mit der eingeschworen Fangemeinde zu suchen, um mit entsprechendem Feedback das Beste aus dem Spiel heraus zu holen. Die hohen Erwartungen, die die Fans nach der außergewöhnlichen Qualität von Original Sin 2 kombiniert mit der Strahlkraft von Baldur's Gate zweifellos haben werden, versuchen die Macher so gut es geht auszublenden. Aber auch sie selbst haben die höchsten Ansprüche an sich für dieses Projekt. Daher wird Baldur's Gate 3 auch erst erscheinen, wenn es fertig ist. In diesem Jahr wird das auf jeden Fall nicht mehr passieren. Sicher ist nur, dass der Release derzeit für PC sowie Google Stadia geplant ist – ohne irgendwelche Exklusivdeals. ❑


Dieser Kamerad hat offenbar ein paar falsche Entscheidungen getroffen und macht eine schmerzhafte Charakterentwicklung durch.

MATTHIAS MEINT

„Baldur's Gate und Larian sind wie füreinander geschaffen."

Wenn zum Ende der E3 jetzt nicht noch irgendetwas ganz Außergewöhnliches passiert, dann habe ich vermutlich schon jetzt mein größtes Highlight unter den Neuankündigungen gefunden. Mit Baldur's Gate 3 haben sich die Entwickler von Larian ein Projekt vor die Brust genommen, das in Sachen Erwartungshaltung höchstens von Half-Life 3 übertroffen wird. Die Fußstapfen, die der Vorgänger vor fast 20 Jahren hinterlassen hat, sind gewaltig. Aber wenn ich es derzeit jemandem zutraue, aus dem ungeheuren Potenzial der Vorlage etwas Großartiges zu erschaffen, dann ist es Larian. Ich bin vor allem gespannt, wie die Entwickler das D&D-Regelwerk in ihre Art von Rollenspiel adaptieren. Wirklich viel zum Spiel ist ja leider noch nicht bekannt, aber nach den letzten Jahren haben sich die Jungs und Mädels rund um Swen Vinke mein vollstes Vertrauen mehr als verdient.

Die Tiere im Spiel sehen nicht nur toll aus, sondern bewegen sich auch sehr natürlich.

Planet Zoo

Genre: Aufbausimulation
Entwickler: Frontier Developments
Publisher: Frontier Developments
Termin: 5. November 2019

Mit Aufbausimulationen kennt sich Frontier Developments aus. Ob ihnen der nächste Hit im Genre mit Planet Zoo glückt, verrät unsere Vorschau.

Von: Matti Sandqvist

Es gibt Entwickler, die eine ungeahnt lange und ebenso bewegte Geschichte haben. Zu diesen Studios gehört auch Frontier Developments, das seinen Sitz in der berühmten englischen Universitätsstadt Cambridge hat. 1994 von Elite-Schöpfer David Braben gegründet, blickt das Studio bereits auf 25 mehr oder minder erfolgreiche Jahre zurück. Vor allem der Anfang war wegen des etwas zu früh veröffentlichten Elite-Nachfolgers Frontier: First Encounters nicht gerade rosig, doch spätestens durch die Mitarbeit an der mehrfach ausgezeichneten Rollercoaster-Tycoon-Reihe etablierten sich die Briten zu einer festen Größe in der Spieleindustrie. Ebenso gab es auch in der letzten Zeit genügend Gründe zum Feiern. Mit Planet Coaster und Jurassic World: Evolution hat Frontier Developments zum Beispiel zwei der beliebtesten Aufbausimulationen entwickelt und auch selbst herausgebracht. Nun möchten die Briten mit Planet Zoo die erfolgreiche Formel aus Bedienungskomfort, Tiefgang und Wuselfaktor fortsetzen. Wir waren bei den Entwicklern zu Besuch und haben als einziges deutsches Medium den Tierparksimulator noch vor der E3-Messe präsentiert bekommen. Seinen Release soll Planet Zoo bereits am 5. November feiern.

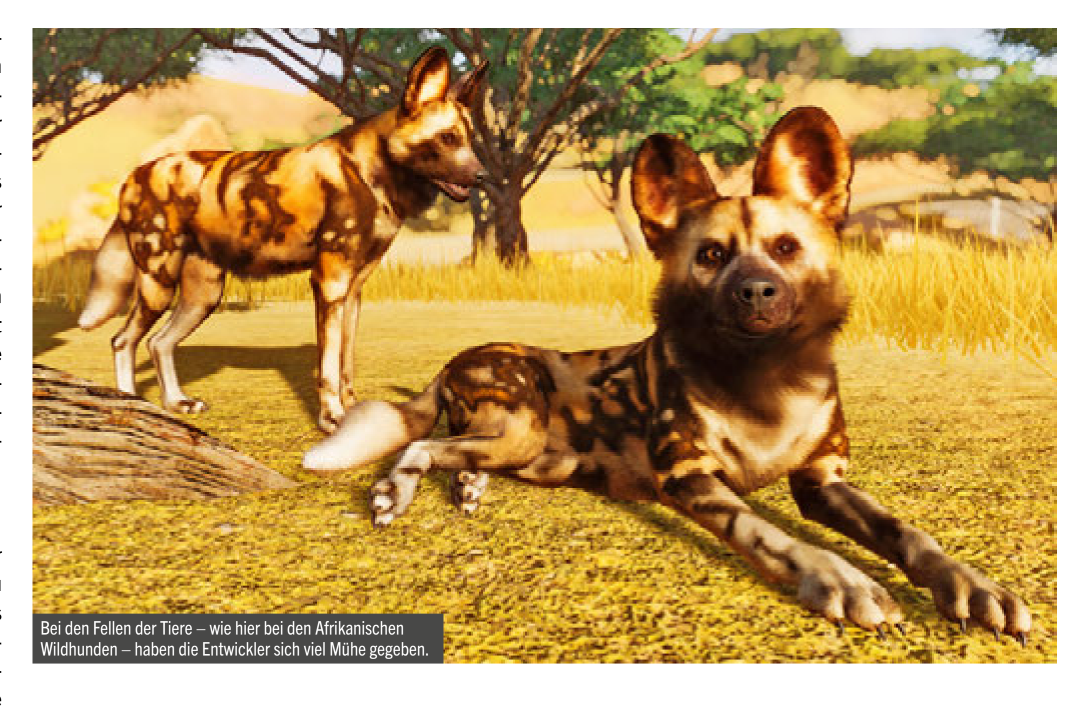
Achterbahn mit Dinos

Planet Zoo kann man am besten als eine Mischung aus Jurassic World Evolution und Planet Coaster beschreiben. Das große Alleinstellungsmerkmal der Aufbausimulation ist ihre fortgeschrittene Tier-KI, doch im Vergleich zum Dino-Spiel wollen die Entwickler uns weitaus mehr Möglichkeiten geben, unseren Zoo zu gestalten. So stehen uns deutlich mehr Gebäudearten als in Jurassic World: Evolution zur Verfügung, mit denen wir die Attraktivität unseres Tierparks steigern können – etwa viele unterschiedliche Verkaufsstände sowie Restaurants. Am wichtigsten ist es aber, dass unsere Gäste sich insgesamt in unserem Park wohlfühlen. So müssen wir zum Beispiel auf die Laufwege achten und ebenso darauf Rücksicht nehmen, dass manche Gebäude nicht gesehen werden wollen. Zu diesen gehört etwa das Haus des Zoowärters. Ohne Zoowärter würden die Tiere aber verhungern und auch um ihre


Dank einer individuellen DNA sehen auch Artgenossen leicht unterschiedlich aus.


Krokodile sind einsame Jäger und wollen entsprechend auch in Ruhe gelassen werden.

Gesundheit wäre es schlecht bestellt. Das Problem können wir in Planet Zoo mit „Nur für Mitarbeiter"-Schildern umgehen, die dafür sorgen, dass Gäste bestimmte Areale nicht betreten. Jedoch ist es auch wichtig, dass die Zoowärter keine weiten Wege zu den Tiergehegen laufen müssen. Sonst werden unsere Mitarbeiter nämlich unnötig gestresst und mit der Zeit auch unzufrieden. Ihr merkt: Wie schon in den anderen Aufbausimulationen von Frontier Developments müssen wir in vielen Bereichen die richtige Balance finden.


Bei den Fellen der Tiere – wie hier bei den Afrikanischen Wildhunden – haben die Entwickler sich viel Mühe gegeben.

Kletterparcours für Affen

Da wir es zudem im Spiel mit vier unterschiedlichen Klimazonen zu tun bekommen, müssen wir uns stets auf neue Herausforderungen einstellen. In einer Winterlandschaft dürften sich die Nöte und Wünsche unserer Gäste stark von denen eines Savannenparks unterscheiden. Das gilt natürlich auch für unsere Tiere. Die genaue Anzahl der unterschiedlichen Arten hat Frontier Developments zwar noch nicht verraten wollen, aber wir gehen hier anhand der Präsentation von einer großen Vielfalt aus – wir haben in Cambridge etwa Giraffen, Löwen, Bären, Krokodile und Affen gesehen. Alle Tierarten haben eine spezielle KI, die nicht nur ihre Bewegungsabläufe bestimmt, sondern ebenso die Dinge, die für ihre Zufriedenheit wichtig sind. Es gibt etwa Herdentiere wie Springböcke, die wir nicht alleine in einem Gehege unterbringen sollten. Reptilien wie etwa Krokodile wollen stattdessen aber ihre Ruhe haben und freuen sich nicht so sehr über andere Artgenossen in ihrem Revier. Außerdem müssen wir auf die Nahrung achten und ebenso auf die Gestaltung der Gehege. Letzteres spielt bei den Affen eine große Rolle, da die Primaten sich schnell langweilen. Hier können wir zum Beispiel einen ganz individuellen Kletterparcours erstellen und darauf hoffen, dass die Affen die Hindernisse bewältigen können.

Wuselfaktor

Uns hat bei der Präsentation nicht nur der hohe Anspruch an die Simulation eines realistisch wirkenden Tiergartens gefallen. Auch die Optik von Planet Zoo hat uns fast schon umgehauen. Die Tiere bewegen sich in ihren Gehegen ungemein natürlich und sehen dabei auch noch richtig putzig aus. Dabei unterscheiden sich die Individuen innerhalb einer Gattung leicht, sodass man mit der Zeit die einzelnen Bären, Giraffen und Löwen leicht wiedererkennt. Beeindruckt waren wir in puncto Grafik zudem noch davon, dass wir in Planet Zoo alle Gebäude betreten und beispielsweise den Zoowärtern dabei zuschauen können, wie sie Futterportionen für die Wölfe zubereiten.

Insgesamt sind wir nach der Präsentation guter Dinge, dass Planet Zoo eine ausgezeichnete Aufbausimulation wird. Zum einen geben die Entwickler uns viele Optionen zur individuellen Gestaltung eines Tierparks und sorgen mit den unterschiedlichen Klimazonen sowie der Vielzahl der Tiere für richtig viel Abwechslung. Zudem sieht das Spiel klasse aus und was eine gute Bedienung angeht, genießt Frontier Developments dank Jurassic World: Evolution und Planet Coaster unser vollstes Vertrauen. Wer also Lust hat, einen eigenen Zoo zu errichten, sollte sich für den November Planet Zoo unbedingt vormerken. ❑

MATTI MEINT

„Putzig und doch tiefgründig – das könnte was werden!"

Der Wuselfaktor ist zwar nur eine von vielen Qualitäten, die eine gute Aufbausimulation meiner Meinung nach aufweisen sollte, aber bei der Präsentation von Planet Zoo fielen mir die vielen putzigen Tiere überaus positiv auf – ich hätte den Affen beim Klettern noch viele weitere Stunden zuschauen können. Doch das ist längst nicht alles, was mich an Frontier Developments' Tierpark-Simulator regelrecht begeistert. Mir gefällt es auch, dass die Entwickler sich nicht nur mit einer glaubwürdigen Tier-KI beschäftigt haben, sondern ebenfalls mehr Wert auf den Aufbaupart gelegt haben als etwa in Jurassic World: Evolution. Ebenfalls positiv finde ich die unterschiedlichen Klimazonen. Falls sie tatsächlich stets neue Herausforderungen mit sich bringen, dürfte für genügend Abwechslung gesorgt sein – wenn das nicht sowieso schon der Fall ist dank der riesigen Tiervielfalt. Jedenfalls bin ich davon überzeugt, dass Planet Zoo das eh schon gute Jahr für Aufbausimulationen zu einem krönenden Abschluss bringen wird – ich freue mich schon sehr auf den November!


Springböcke sind Herdentiere und fühlen sich am wohlsten, wenn auch andere Artgenossen im Gehege sind.


Primaten wie etwa Schimpansen wollen gut beschäftigt werden. Hier hilft zum Beispiel ein Kletterparcours.

Bigben Week **2019**

Paris gilt gemeinhin als die Stadt der Liebe, der Mode und der Kunst, hat aber auch schöne Spiele zu bieten. Und das nicht nur, wenn man Paris St. Germain im Stadion beobachtet.

Von: David Benke & Sascha Lohmüller



Wenn der Name „Big Ben" fällt, denken einige an einen großen Kirchturm in England, manche an den Quarterback der Pittsburgh Steelers und wiederum andere an einen französischen Publisher. Dieser hat uns im Rahmen seiner hauseigenen Messe, der Bigben Week 2019, nach Paris eingeladen, um uns dort die neuesten Highlights aus den Bereichen Gaming, Hardware und Zubehör vorzustellen. Was wir an diversen Hands-on- und Hands-off-Stationen anspielen und anschauen durften, lest ihr auf den nächsten Seiten, The Sinking City sogar in extralanger Version – schließlich ist das Cthulhu-Spiel das wahrscheinlich heißeste Eisen im Bigben-Feuer. ❑

WRC 8

Mit WRC 8 planen Publisher Bigben Interactive und Entwickler Kylotonn Studios den Angriff auf die Weltspitze der Rallye-Simulationen. Dabei bauen die französischen Macher besonders auf ihr umfangreiches Lizenzpaket. Der Titel bietet über 100 Stages aus 14 Ländern sowie alle bekannten Fahrer und Fahrzeuge. Zudem dürft ihr euch auf ein neues dynamisches Wettersystem sowie noch lebensechtere Kopiloten freuen. Auch in Sachen Modifizierung schreiben die Macher Realismus groß: Vor jedem Rennen könnt ihr Aufhängung, Übersetzung und vieles mehr anhand diverser Regler haargenau einstellen. Auch Fahrhilfen wie ABS oder TCS lassen sich je nach Bedarf an- oder ausschalten. Dadurch spielt sich WRC 8 – sowohl mit Gamepad als auch mit Lenkrad – richtig knackig! Die Steuerung ist herausfordernd, aber präzise, die Fahrphysik so realitätsgetrau wie nur selten zuvor. Schade ist da nur, dass das Spiel nicht über ein realistisches Schadensmodell verfügt und noch ein paar optische Makel aufweist: Die Strecken leiden schon mal unter Detailarmut und Pop-ins. Bäume und Sträucher wirken gerade in der Weitsicht schon mal etwas flach.

Immerhin: Diese Defizite sowie das Fehlen von Classic Cars gleicht der Titel mit einer Fülle an Inhalten aus. Im neuen Karriere-Modus, der euch von der Junior WRC bis in die Rallye-Königsklasse führt, erwarten euch zusätzliche RPG- und Management-Elemente. Zudem bietet euch WRC 8 ein knapp 40 Quadratkilometer großes Trainingsareal sowie einen umfangreichen Multiplayer mit Online-Ranglisten, wöchentlichen Herausforderungen und einem Splitscreen-Modus. Im September könnt auch ihr dann eure Rallye-Runden drehen.



WRC 8 bietet über 100 Stages aus 14 Ländern. Diese staubige Piste etwa wird wohl nicht in Finnland sein.

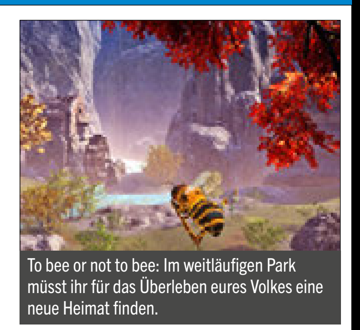
BEE SIMULATOR

Biene Maja, zieh' dich warm an! Der Bee Simulator schickt sich an, Hardware und Herzen der Spieler zu erobern. Die Deutschen lieben ihre Bienen. Das stellten sie gerade erst zu Jahresbeginn unter Beweis, als in Bayern 1,75 Millionen Menschen eine Petition zum Schutze der schwarz-gelben Pollensammler unterschrieben. Entsprechend erfreut waren also auch wir, als wir auf der Bigben Week 2019 in den Genuss kamen, uns den Bee Simulator des polnischen Entwicklers Varsav Studios mal genauer anzuschauen.

Worum genau geht's? Ganz einfach: Der Name ist Programm. Ihr schlüpft in die Rolle einer kleinen Biene, die mit ihrem Volk in einer fiktionalen Spielwelt – angelehnt an den New Yorker Central Park – lebt. Dort führt ihr ein unbeschwertes Dasein, bis ein Mensch mit einer Motorsäge für ein jähes Ende der Pollen-Party sorgt. Der Baum, der euch und euer Volk beherbergt, wird nämlich abgeholzt und ihr müsst euch nun ein neues Zuhause zu suchen.

Mit dieser Prämisse schickt euch der Bee Simulator hinaus in eine liebevoll gestaltete, halboffene Spielwelt aus Picknickflächen, Zoos und Vergnügungsparks, in der ihr euch dann nach Herzenslust austoben könnt. So absurd wie andere Genrevertreter – etwa der Goat Simulator – wird der Titel dabei nicht. Vielmehr fühlt er sich wie eine Mischung aus einer Folge Sendung mit der Maus und einem Disney-Animationsfilm an. Ihr erlebt Lach- und Sachgeschichten in einem knuffigen Universum und dank zahlreicher wissenschaftlich korrekter Abbildungen lernt ihr sogar noch etwas dabei.

Ihr sammelt etwa Pollen und Nektar, indem ihr über Blumen hinwegfliegt, oder schüttelt euren Bienen-Booty, um – biologisch korrekt – anderen Artgenossen mit einer Art Tanz den Weg zurück zum Stock zu zeigen. Dazu kommen noch einige weniger realistische, dafür aber auflockernde Minispiele, in denen ihr etwa ein Wettrennen gegen andere Insekten bestreitet oder euch mit fiesen Wespen prügelt.


To bee or not to bee: Im weitläufigen Park müsst ihr für das Überleben eures Volkes eine neue Heimat finden.

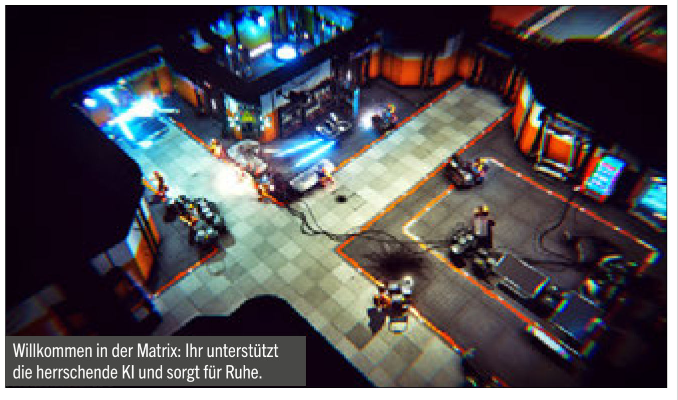
Wirklich anspruchsvoll wird der Bee Simulator dabei nie. Das liegt aber eben auch daran, dass der Titel wohl vornehmlich für Familien gedacht ist, die zusammen eine gute Zeit haben wollen. Und das funktioniert dann auch tatsächlich ganz gut. Durch die schöne Inszenierung (mit dem Soundtrack von Witcher-3-Komponist Mikołaj Stroiński), die zusätzlichen Spielmodi wie den Vier-Spieler-Splitscreen und den charmanten Humor (es gibt etwa den „Beest Mode") ergibt sich ein nettes und gleichzeitig sehr lehrreiches Erlebnis. Da lässt es sich auch verkraften, dass der Titel grafisch und spielerisch vielleicht nicht allererste Sahne ist. Das Spiel erscheint Ende 2019.

PARANOIA: HAPPINESS IS MANDATORY

Ein bisschen von George Orwells 1984 vermischt mit Stanley Kubricks 2001: Odyssee im Weltraum, gepackt in ein CRPG. Videospiele basierend auf Tabletop-Abenteuern erfreuen sich in letzter Zeit immer größerer Beliebtheit. Neben zahlreichen Abstechern in das Warhammer-Universum kommt mit Paranoia: Happiness is Mandatory nun aber auch ein wenig Abwechslung ins Genre. Der Titel basiert auf dem gleichnamigen Rollenspiel aus dem Hause West End Games, das bei uns erstmals im Jahre 1989 auf dem Markt erschien, und entführt euch – wie sollte es anders sein – in eine dystopische Zukunft.

Genauer gesagt geht es in den Alpha Complex, einen Ort, an dem jeder sauber, glücklich und loyal ist. Das behauptet zumindest der „Friend Computer" – eine künstliche Intelligenz, die wie ein Gott über alles herrscht und die Menschen mit dem Lebenswichtigsten versorgt. Damit die Illusion eines Idylls auch bestehen bleibt, greift die KI schon einmal zu etwas drastischeren Mitteln. Da werden dann etwa Teile der Bevölkerung unter Drogen gesetzt oder Verräter kurzerhand liquidiert.Ihr übernehmt im Spiel quasi die Rolle der rechten Hand von „Friend Computer". Mit einer Gruppe von Troubleshootern macht ihr euch für die KI auf den Weg, jegliche Unruheherde auszulöschen. Spielerisch erwartet euch dabei ein klassisches CRPG im Stile von Baldur's Gate oder Pillars of Eternity. Ihr bewegt euch also mit einer Vierergruppe durch isometrische Welten, erfüllt allerhand Aufgaben und beweist euch in echtzeitbasierten Kämpfen mit Pause und Deckungsfunktion.

Der besondere Kniff: Ihr wisst nie genau, wem ihr vertrauen könnt. Kameraden haben, angelehnt an die Tabletop-Vorlage, schon mal eine zweifelhafte Loyalität und fallen euch gerne in den Rücken. Wenn ihr euch während einer Mission dazu entscheidet, etwas Verbotenes zu tun (z.B. Hacken), verpfeifen euch eure Kumpanen, ihr werdet als Verräter abgestempelt und kurzerhand eliminiert. Doch kein Problem: Der Tod ist in Paranoia nicht das Ende. Nach eurem Ableben werdet ihr einfach geklont. So ist der Titel knackig, aber nicht unfair.


Willkommen in der Matrix: Ihr unterstützt die herrschende KI und sorgt für Ruhe.

Insgesamt ist Paranoia: Happiness is Mandatory ein stimmungsvolles RPG-Erlebnis, das mit einer toll geschriebenen Story (mit mehreren Enden!), einer glaubhaften Welt und jeder Menge Gesellschaftskritik überzeugt. Wir freuen uns schon darauf, zu erfahren, was sich hinter der netten Cartoon-Fassade des Alpha Complex verbirgt. Dafür werden wir aber wohl noch bis zur kommenden E3 oder zum Release Ende 2019 warten müssen.

OVERPASS

Mit Overpass durften wir dann auch noch ein Rennspiel ausprobieren, das ein etwas langsameres Tempo anschlägt. Klingt zunächst etwas komisch, ergibt bei genauerem Hinsehen aber durchaus Sinn. Hier heizt ihr nämlich nicht mit Rennboliden über Rallye-Etappen, sondern kraxelt in 40 anspruchsvollen Offroad-Tracks in sechs verschiedenen Arealen über Stock und Stein. Die sind zwar allesamt fiktiv, bieten dafür aber stets Abwechslung und neue Herausforderungen. Geröllhänge, Baumstämme, Morast – Overpass prüft eure fahrerischen Fähigkeiten immer wieder aufs Neue, sowohl im regulären Rundenrennenals auch im Hillclimb-Modus. Daher gilt es stets, die ideale Route sowie die richtige Herangehensweise für die Hindernisse zu finden. Ihr müsst an einer Böschung etwa eurer Tempo drosseln, im richtigen Winkel über Steine fahren oder technische Hilfsmittel wie die Differenzialsperre nutzen. Sonst kann euch der tückische Untergrund schnell zum Verhängnis werden. Der Fuhrpark in Overpass umfasst mehrere ATVs und UTVs echter Hersteller wie Yamaha oder Suzuki. Alle fahrbaren Untersätze verhalten sich dank realistischer Gelände- und Fahrzeug-Physik unterschiedlich und lassen sich mit dem Gamepad gut steuern. Wer es besonders authentisch mag, kann sich in der finalen Version auch auf die Unterstützung von Force-Feedback-Lenkrädern freuen. Zu den zusätzlichen Spielmodi fehlen uns bis dato leider noch die Erfahrungswerte. Bisher wissen wir lediglich, dass wir uns auf mehrere Multiplayer-Optionen (inkl Splitscreen-Modus) sowie einen Karrieremodus freuen dürfen. Dort müsst ihr euch neben der Jagd auf die Bestzeit auch noch um das Management eures Teams kümmern. Klingt alles in allem nicht verkehrt. Ob Overpass aber auch auf lange Sicht fesseln kann, muss sich zum Release im Oktober erst noch zeigen.


Der Berg ruft: In Overpass brettert ihr mit euren ATVs und UTVs quer durch unwegsames Gelände.

The Sinking City

Genre: Adventure
Entwickler: Frogwares
Publisher: Bigben Interactive
Termin: 27. Juni 2019

Wie könnte ein Crossover von Sherlock Holmes und H.P. Lovecraft aussehen? Das Horror-Adventure von Frogwares hat da ein paar eindrucksvolle Ideen.

Von: David Benke

Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn" – wenn ihr diesen Satz problemlos über die Lippen bekommen habt: Glückwunsch, unter Umständen habt ihr die Welt gerade dem Untergang geweiht. Auf der positiven Seite: Ihr seid offensichtlich auch ideal auf den Release von The Sinking City vorbereitet! Bei dem Titel handelt es sich um ein Action-Adventure mit diversen Rätsel- und Detektiv-Elementen. Das ist kein Wunder, kommt er doch vom ukrainischen Studio Frogwares – also dem Entwickler, der bereits für zahlreiche Sherlock-Holmes-Spiele verantwortlich zeichnete. Die Macher kennen sich also nicht nur mit Puzzlern, sondern auch mit der Versoftung literarischer Klassiker aus. Dieses Mal geht es allerdings nicht in die fiktive Welt von Arthur Conan Doyle, sondern ins finstere Universum des amerikanischen Horror-Autors H.P. Lovecraft. Der ist besonders bekannt für seinen Cthulhu-Mythos rund um ein riesiges dämonenhaftes Wesen, das auf dem Grunde des Ozeans schlummert und nur darauf wartet, die Welt ins Verderben zu stürzen. Es ist also keine Überraschung, dass auch in The Sinking City Wasser eine zentrale Rolle einnimmt.



Die Geschichte spielt im fiktiven Städtchen Oakmont (Massachusetts), das Lovecraft-Fans an sein Buch „Schatten über Innsmouth" erinnern dürfte.

Ihr übernehmt die Kontrolle über Charles W. Reed, seines Zeichens Privatdetektiv und Veteran des Ersten Weltkriegs.

Eine Seefahrt, die ist lustig: In The Sinking City seid ihr nicht nur zu Fuß, sondern auch in kleinen Motorbooten unterwegs.

Mal rätseln, mal gruseln

Im Fokus der Geschichte, die im Amerika der 20er-Jahre angesiedelt ist, steht dabei das fiktive Städtchen Oakmont in Massachusetts, das nun schon seit längerer Zeit Schauplatz für seltsame Vorfälle aller Art ist. Besonders mysteriös: Der Ort an der Ostküste wird von einer obskuren Überflutung heimgesucht. Ganze Teile der Stadt sind mittlerweile unter Wassermassen verschwunden, jeden Tag holt sich der Ozean mehr von seinem ursprünglichen Herrschaftsgebiet zurück. Zu allem Überfluss scheint etwas in den finsteren Tiefen des Wassers die Bevölkerung langsam, aber stetig in den Wahnsinn zu treiben. Und dann gäbe es da auch noch diese düsteren Gestalten, die der örtlichen Bevölkerung ordentlich zusetzen. Entsprechend herrscht auf den Straßen Oakmonts nun das blanke Chaos, ganze Stadtteile sind abgeriegelt. Mitten in dieser unwirklichen, unmenschlichen Welt taucht dann schließlich unsere Hauptfigur, der Privatdetektiv Charles W. Reed auf. Der hat es sich zum Ziel gesetzt, den seltsamen Vorgängen in Oakmont auf den Grund zu gehen und die Stadt von der Herrschaft des Irrsinns zu befreien. Wie ihr allerdings schon nach wenigen Minuten feststellen müsst, ist das ein ebenso gewagtes wie durchaus ambitioniertes Unterfangen.

Oakmont als Open World

Im Gegensatz zu früheren Frogwares-Titeln könnt ihr The Sinking City nämlich wesentlich flexibler angehen. Das Adventure setzt euch eine komplett offene Spielwelt vor, durch die ihr euch frei und in eurem Tempo bewegen dürft. Die Entwickler lassen euch über den gesamten Storyverlauf hinweg viel Freiraum, den ihr dafür nutzen könnt, die Stadt zu erkunden (wahlweise zu Fuß, per Motorboot oder sogar im Taucheranzug), mit Bürgern zu sprechen oder einfach nur die Atmosphäre aufzusaugen.

Oakmont wirkt zwar streckenweise recht trist und karg – besonders durch den steten Nebel und die endlosen Regenfälle hat die Stadt beinahe ein deprimierend-depressives Flair –, die klar durch den Lovecraft-Roman „Schatten über Innsmouth“ inspirierte Umgebung brilliert aber zugleich mit einem interessanten, ganz eigenen Leveldesign, das tote Haie, Korallen und sonstige Mee-



Hauptaufgabe eines Privatdetektivs ist natürlich das Finden von Beweisen und Zeugen. Entsprechend seid ihr im Spiel viel mit Gesprächen beschäftigt.



Auf eurem Weg durch die Stadt müsst ihr ohne Missionsmarker oder Tipps auskommen. The Sinking City verlangt euch so viel Eigeninitiative ab.

Warum versinkt das Städtchen Oakmont in den kalten Fluten des Ozeans? Das herauszufinden, ist eure Hauptaufgabe – es gibt aber auch diverse Nebenquests.

resfauna mit dem typischen Film-noir-Setting vermischt, das man so aus Filmen über die Zeit der amerikanischen Prohibition kennt. Obendrauf packen die Entwickler jede Menge obskure Gestalten – etwa Mensch-Affen- oder Mensch-Fisch-Hybriden – sowie zahlreiche weitere Anspielungen auf die literarische Vorlage. So entsteht eine einzigartige Stimmung, die Lovecraft-Fans Freude und Außenstehenden Schrecken und Ekel bereiten dürfte.

Der rote Faden, der euch durch diese Welt führt, ist selbstverständlich euer Hauptfall – die Frage, warum Oakmont gerade im Wasser und damit im Chaos versinkt. Von diesem Auftrag hängt auch der Gesamtfortschritt eures Spiels ab. Nebenher könnt ihr euch mit Charles Reed aber auch noch einigen Nebenmissionen widmen, von denen wir uns in unserer Demo einmal eine etwas näher angesehen haben. Im Namen von Robert Throgmorton, einer der einflussreichsten Persönlichkeiten der Stadt, wurden wir etwa darauf angesetzt, den Dieb eines kostbaren Spiegels zu finden und das gute Stück wiederzubeschaffen.

Ermittlungen in Eigenregie

Auch bei diesen Aufträgen zeigt sich, dass Frogwares euch ein wenig an der langen Leine laufen lässt. Selbst während eines aktiven Falls erscheinen auf der Karte keine Missionsmarker und euer HUD blendet nicht ständig Tipps ein, was ihr denn jetzt als Nächstes zu tun habt. Im Vergleich zu anderen Open-World-Titeln wirkt der Bildschirm in The Sinking City so beinahe schon nackt und leer. Das Spiel nimmt euch zu keinem Zeitpunkt an die Hand. Ihr müsst alles in Eigenregie angehen. Konkret bedeutet das etwa: Eure einzelnen Indizien durchgehen und in eurem Notizbuch selbstständig Verbindungen ziehen, nötige Gesprächspartner und Beweise eigens aufspüren und notfalls von euch aus Punkte auf der Map setzen, die zur Lösung des Falles beitragen könnten.

So viel Eigeninitiative ist der durchschnittliche Spieler schon fast nicht mehr gewöhnt. Entsprechend kann The Sinking City zu Beginn durchaus schon mal etwas abschreckend oder gar überwältigend sein. Mit der Zeit findet ihr euch aber immer besser zurecht und fühlt euch bald wie ein echter Meisterdetektiv. Das liegt auch daran, dass euch die Entwickler noch ein kleines Hilfsmittel namens „Mind's Eye“ zur Verfügung stellen. Dabei handelt es sich um eine Art Superkraft, mit deren Hilfe Charles Reed beispielsweise sogenannte Omen sehen kann. Das sind Schattenfiguren, die euch auf den Weg zu einem Hinweis leiten.

Von Phantomen und Monstern

So kamen wir ins unserem Spiegel-Fall etwa auf die Spur des Diebes, die uns in die örtliche Irrenanstalt und dort in eine leere Zelle


Charles Reed stehen im Kampf verschiedene Waffen zur Verfügung – von Pistole über Maschinengewehr oder Schrotfline bis hin zum guten alten Feldspaten.


Die Atmosphäre in Oakmont ist den Entwicklern ausgezeichnet gelungen. Durch den Nebel und den steten Regen hat die Stadt etwas Düsteres an sich.



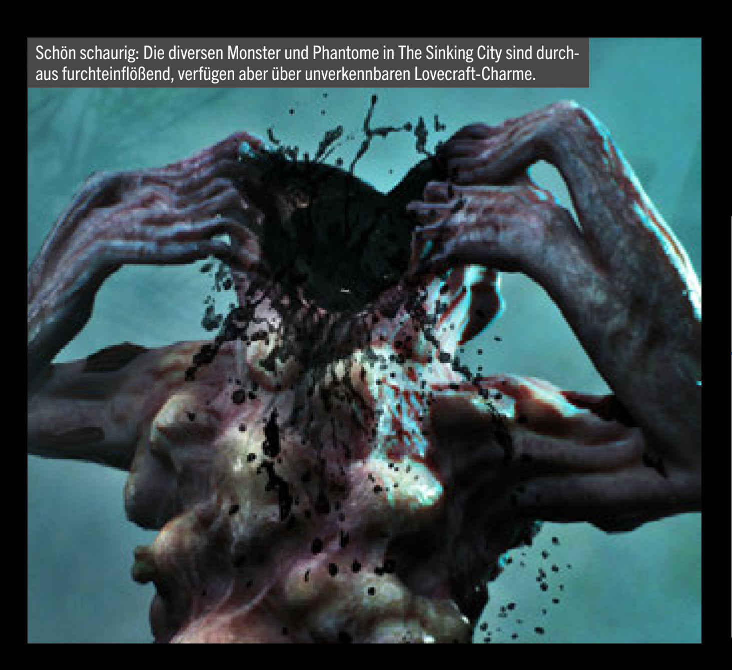
Sollten euch im Gefecht die Patronen ausgehen, könnt ihr aus gefundenen Materialien neue basteln. Oder ihr weicht einfach auf den Nahkampf aus.



Die Fortbewegung durch Oakmont kann aufgrund der vielen überschwemmten Straßen schon einmal etwas Zeit und Geduld in Anspruch nehmen.

führte. Der Verdächtige war ausgeflogen. Aber keine Sorge: In solchen Momenten nutzt ihr einfach Reeds zweite nützliche Fähigkeit, die „Retrocognition" – eine Funktion, die man so beispielsweise auch schon aus The Vanishing of Ethan Carter kennt. Mit deren Hilfe kann eure Spielfigur einen Blick in die Vergangenheit werfen und so herausfinden, was an einem Ort vorgefallen ist. Dafür muss er lediglich die vergangenen Handlungen in die richtige Reihenfolge bringen. Wir erfuhren auf diese Weise zum Beispiel, dass unser nächster Anlaufpunkt eine Spiegelfabrik im Hafen sein sollte. Beachtet allerdings, dass diese übernatürlichen Fähigkeiten ihren Tribut fordern. Da Charles Reed als Weltkriegsveteran einige traumatische Ereignisse hinter sich gebracht hat, ist die geschundene Seele anfällig für Albträume und Visionen. Wird seine Psyche in Oakmont zu hart auf die Probe gestellt, tauchen Phantome aus dem Dunkeln auf, die euch an den Kragen wollen. Diesen müsst ihr dann mit diversen Schusswaffen, Fallen sowie einem Spaten (nachweislich die Lieblingswaffe in den Gräben des ersten Weltkriegs) zu Leibe rücken. Behaltet also immer die zwei essenziellen Anzeigen des Spiels im Auge: die beiden Leisten für eure körperliche und geistige Gesundheit.

Das gilt auch für die diversen Auseinandersetzungen mit Monstern, die auf den Straßen und in den Häusern von Oakmont auf euch warten. Die sehen nicht nur schrecklich aus (etwa wie eine Art Spinne aus einem Bündel menschlicher Arme), sondern können auch richtig tödlich sein. Nehmt im Zweifelsfall also auch gerne mal die Beine in die Hand, statt in die Offensive zu gehen. Besonders, da Munition und andere Ressourcen in The Sinking City ziemlich rar gesät sind. Kugeln oder Medipacks findet ihr nur ganz selten. Mehr Glück habt ihr dafür mit Materialien wie Alkohol oder Schwarzpulver, aus denen sich dann dringend benötigter Nachschub basteln lässt.



Schön schaurig: Die diversen Monster und Phantome in The Sinking City sind durchaus furchteinflößend, verfügen aber über unverkennbaren Lovecraft-Charme.

Crafting und Skills

Zusätzlich zu diesen Crafting-Optionen gibt es dann auch noch weitere RPG-Elemente wie eine Art Fähigkeitenbaum. Für gefundene Hinweise oder getötete Gegner erhaltet ihr in The Sinking City nämlich Erfahrungspunkte, die ihr dann wiederum in Skills drei unterschiedlicher Kategorien investiert. Steckt ihr eure XP in den Bereich „Combat", könnt ihr dort schnelleres Nachladen oder Fallenstellen freischalten. „Vigor" hält Vorteile wie ein vergrößertes Magazin oder erhöhte Lebensenergie für euch bereit. Und unter „Mind" habt ihr die Möglichkeit, eure geistige Gesundheit zu erhöhen.

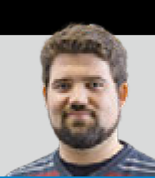
Mit den richtigen Upgrades war es für uns dann auch kein Problem mehr, den Spiegeldieb ausfindig zu machen. Nachdem wir im Stadtarchiv dessen Adresse recherchiert und ihn in einem verlassenen Gebäude konfrontiert hatten, wurden wir dann abschließend vor die Wahl gestellt, wie wir mit dem Gauner umgehen wollen. Durch diese Entscheidungsfreiheit sowie das ohnehin sehr offene Untersuchungssystem kann jeder Fall in The Sinking City auf verschiedene Weisen gelöst werden. Und der Titel erfreut sich eines hohen Wiederspielwerts.

Komplett einwandfrei läuft der Ausflug nach Oakmont aber natürlich auch nicht. Die Third-Person-Kamera machte uns gerade in engen Räumen ein wenig zu schaffen. Zudem störten wir uns während der Gameplay-Demo an vereinzelt nachladenden Texturen oder Pop-ins sowie den etwas statischen Gesichtern der Spielfiguren. Nicht storyrelevante Charaktere, mit denen ihr oftmals auch gar nicht reden könnt, sehen schon mal ziemlich generisch aus.

Zu guter Letzt war auch die Fortbewegung innerhalb der Stadt teils etwas leidig. Aufgrund der Überschwemmung müsst ihr ständig zwischen Land und Wasser hin- und herwechseln. Manche Gebiete, die „Infected Areas", sind zudem nicht ohne Bedenken betretbar. So kann es, trotz verfügbarer Schnellreise-Funktion, schon mal etwas Zeit und Nerven kosten, von A nach B zu kommen.

Ungeachtet dieser kleineren Makel haben wir für den bald anstehenden Release von The Sinking City allerdings doch ein insgesamt gutes Gefühl. Dieser erfolgt am 27. Juni für PS4, PC und Xbox One. ❑

DAVID MEINT



„The Sinking City zeigt sich anders als erwartet, aber dennoch richtig gut"

Mein bisher einziger Berührungspunkt mit H.P. Lovecraft war das letztjährige Call of Cthulhu von Cyanide Studio. Entsprechend hatte ich von The Sinking City eine etwas ähnliche Spielerfahrung erwartet. Ich wurde allerdings eines Besseren belehrt und gleichzeitig positiv überrascht. Der Horror des Adventures war, zumindest während meiner Anspielsession, wesentlich unterschwelliger. Die stimmungsvolle Open World, die tolle Vertonung und der fordernde Detektiv-Aspekt haben mir ebenfalls richtig gut gefallen. Einzig ein wenig mehr Hilfe hätte es vielleicht schon sein können. Allein für den Demo-Auftrag habe ich gut und gerne drei Stunden gebraucht – weil ich den Fall im Kopf bereits gelöst hatte, das Spiel aber darauf bestand, dass ich den vorgesehenen Pfad nehme.

Die Feldarbeit sorgt für ausreichend Nahrungsmittel, die wir weiterverarbeiten und haltbar machen. Bewässerung und Dünger verkürzen die Wachstumszeiten.

Cryofall

Genre: Simulation
Entwickler: Atomictorch Studio
Publisher: Daedalic Entertainment
Termin: 3. April 2019

Von: Olaf Bleich/Benedikt Plass-Fleßenkämpfer/Lukas Schmid

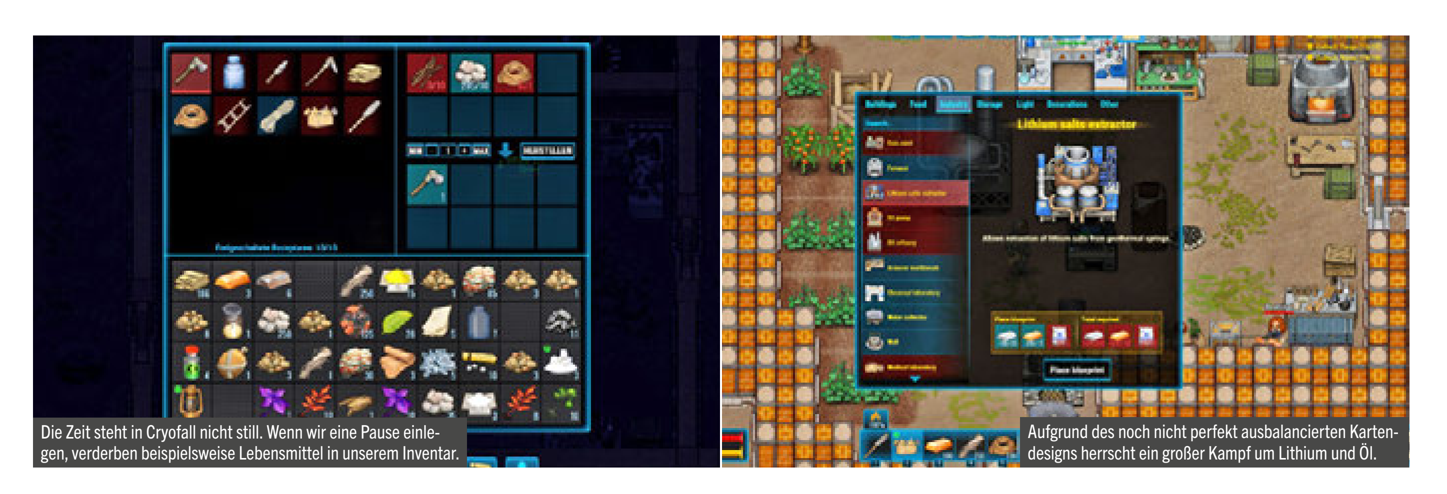
Überlebenskampf oder doch Aufbauspiel à la Stardew Valley? Das Survival-Abenteuer Cryofall vermischt 2,5D-Ansicht, PvP und PvE zu einer 200-Spieler-Simulation.

Gleich zwei dicke Wände schützen unsere Basis vor ungebetenen Gästen. Nach zehn Stunden in CryoFall stehen wir ganz gut da: Auf den Feldern sprießen Möhren, Gurken und Tomaten. Ein Brunnen versorgt uns mit Wasser. Dank Schmelzöfen verarbeiten wir Erze für fortgeschrittene Technologien. Und dennoch plagen uns Verlustängste. Warum? Im globalen Chat sprechen andere Spieler von einer marodierenden Bande, die Basen zerstört und Jagd auf Unschuldige macht. Ein solcher Angriff könnte das Ende für unser zu diesem Zeitpunkt noch kleines Camp bedeuten. Kurze Zeit später überlegen wir, ob wir dem Aufruf folgen und gemeinsam mit anderen Siedlern gegen die Banditen vorgehen. Und genau das macht den Reiz von CryoFall aus: Das vom in Singapur ansässigen AtomicTorch Studio entwickelte Survival-Abenteuer verbindet geschickt PvP- und PvE-Gameplay zu einem spannenden Sozialexperiment für 200 Online-Spieler pro Server.

Ich baue, also bin ich

Auf den ersten Blick erinnert CryoFall mit seiner 2,5D-Comicgrafik an eine Mischung aus Don't Starve und Fallout Shelter. Nach einer Bruchlandung auf einem fremden Planeten besteht unsere Aufgabe darin, gemeinsam mit anderen Teilnehmern eine neue Zivilisation aufzubauen. Die Anfänge könnten kaum bescheidener sein: Wir sammeln Beeren und klauben Äste, Steine und Pflanzenfasern vom Boden auf. Daraus bauen wir uns primitive Werkzeuge: Spitzhacke, Axt und Messer. Zwei farbige Balken im unteren rechten Bildschirmeck zeigen Hunger und Durst an.

In den ersten Stunden setzt CryoFall auf Erkundung und langsamen Aufbau des eigenen Hauptquartiers. Einfache Quests führen uns durch das Spiel und erklären so Technologien und Fortschrittssystem. Im Verlauf des Endlosspiels arbeiten wir uns so durch fünf Technologiestufen. Für das Erledigen der Aufgaben erhalten wir wiederum Lernpunkte, mit denen wir neue Rezepte und Baupläne freischalten. Das System bietet gerade zu Beginn einen schnellen und vor allem motivierenden Spielfortschritt. Benötigen wir für einfache Konstruktionen wie beispiels-



Die Zeit steht in Cryofall nicht still. Wenn wir eine Pause einlegen, verderben beispielsweise Lebensmittel in unserem Inventar.

Aufgrund des noch nicht perfekt ausbalancierten Kartendesigns herrscht ein großer Kampf um Lithium und Öl.



Übelkeit und Vergiftungen reduzieren nicht nur die Regeneration und die Lebenspunkte, sie machen sich auch optisch bemerkbar.

Vorsicht, Banditen! Während unser Anfänger noch mit Holzrüstung und Muskete hantiert, greift dieser Trupp bereits auf Hightech-Waffen zurück.

weise einen Brunnen oder einen Komposthaufen lediglich Holz und Stein, erfordern spätere Konstruktionen Öl oder auch Lithium, die natürlich nur in geringen Mengen vorkommen. Anfangs wagen wir uns daher kaum in die weite Welt. Wir fällen Bäume im Umkreis unserer Basis, suchen in felsigen Gebieten nach Erzen oder sammeln Sand für die Glasherstellung und die Feldarbeit am Strand. An verschiedenen Werkbänken für Landwirtschaft, Rüstungen oder Waffen fertigen wir entsprechende Gegenstände. Etwas nervig: Die Menüführung von CryoFall ist gewöhnungsbedürftig und es ist nicht immer klar, an welchen Posten wir bestimmte Gegenstände fertigen können.

Die Welt gehört uns

Doch so viel Spaß der Aufbau des eigenen Herrschaftsgebietes auch macht, mit der Zeit überwiegt doch das Grinding nach Rohstoffen und Lernpunkten. Speziell Schießpulver und andere Materialien setzen eine Vielzahl einzelner Rohstoffe voraus. Während unserer Vorschau-Runden auf einem deutschen Server stellten wir schnell fest, dass Teamwork CryoFall merklich erleichtert. Und so taten wir uns mit einem unserer Nachbarn zusammen, tauschten Waren und bauten eine Art Science-Fiction-Kommune auf. CryoFall besitzt dank des Land-Claim-Mechanismus ein ausgefuchstes System, welches Hoheitsgebiete absteckt und uns zugleich Pausen gönnt. Sobald wir den Land-Claim platzieren, nehmen wir damit eine Landfläche in Beschlag. Dieses Gebiet gehört uns und wir können es durch Upgrades erweitern. Der Land-Claim verhindert zudem, dass sich Banditen – also andere Spieler – in unserer Abwesenheit bei uns einnisten. So lange wir nicht spielen, können die Übeltäter unsere Basis zwar plündern, aber nicht komplett einnehmen. Unser Land-Claim nimmt dann freilich Schaden, denn wir aber mit einfachen Reparaturarbeiten beheben können. Über den Land-Claim regeln wir auch Zugangsberechtigungen zu unserer Basis: Wir entscheiden, wer ein und aus geht oder wer Zugriff auf unser Lager hat. Allerdings: Auch in unserer Abwesenheit verrotten beispielsweise Lebensmittel in unserem Inventar.

Streit um Lithium und Öl

Doch ganz ohne Abenteuer kommt die Survival-Simulation natürlich nicht aus. Im Spielverlauf erkunden wir Ruinen oder nehmen es mit aggressivem Getier wie Spinnen oder Wölfen auf. Kämpfe tragen wir mit Maus und Tastatur aus: Für Gewehrsalven zielen wir auf unseren Kontrahenten und schießen per Mausklick auf ihn. Rüstungen schützen uns vor Schaden, jedoch besitzen Auseinandersetzungen stets ein hohes Restrisiko. Vergiftungen, Verletzungen oder andere Einflüsse verändern den Zustand unseres Überlebenden. Mampfen wir zu viele koffeinhaltige Beeren, verschwimmt etwa die Kamera und unserer Figur wird schlecht; in einigen Arealen gibt es auch Strahlung.

Mit zunehmendem Fortschritt bieten sich zusätzliche Interaktionsmöglichkeiten mit anderen Spielern: Beispielsweise legen wir Handelsposten an und tauschen an Automaten Waren aus. Viele Spieler stellen Tauschkisten vor ihren Quartieren auf, bei denen wir uns gelegentlich bedienen. CryoFall besitzt sogar ein eigenes Währungssystem, welches aber auf unserem deutschen Server noch keine Rolle spielte.

Dort zeigte sich vor allem ein Problem im Kartendesign: Die laut AtomicTorch Studio handgefertigte Map beherbergte viele der fortgeschrittenen Ressourcen wie Öl- und Lithiumquellen vor allem im Norden. Dadurch begann früh der Run auf diese Gebiete. Als wir einstiegen, gab es – wie anfangs erklärt – ein Problem mit Spielern, die sich dort breitgemacht und mithilfe der Ressourcen aufgelevelt hatten. Das wiederum sorgte für Balancing-Schwierigkeiten, die für Frust sorgen können. Denn wer in CryoFall draufgeht, verliert die Hälfte seiner aktuellen Lernpunkte und hat lediglich eine Stunde Zeit, seine dann verlorene Beute zurückzuerobern. So fällt man zumindest beim ersten Ableben weich und hat eine zweite Chance. Uns jedenfalls hat CryoFall angefixt. Wir möchten noch mehr von der Welt sehen und vor allem unser Hauptquartier weiter ausbauen. ❑



Die eigene Spielfigur erlernt mit der Zeit immer neue Fähigkeiten in Bereichen wie Produktion oder Agrarwirtschaft. Diese Werte verbessern sich automatisch.

OLAF BLEICH MEINT

„Was für ein Zeitfresser: Entdeckergeist trifft Überlebenstrieb"

Cryofall sieht zunächst unscheinbar aus, besticht aber durch Komplexität und vielfältige Interaktionsmöglichkeiten zwischen den Spielern. Egal, ob wir in kleinen Communitys zusammenarbeiten, uns als Händler versuchen oder doch als Spielerschreck über die Karten ziehen – das Survival-Abenteuer besitzt hohes Suchtpotenzial und motiviert trotz Grinding-Spirale. Ständig entdecken wir etwas Neues, das uns das Leben leichter macht oder frische Optionen offenbart. Die Mischung aus Aufbau, Erkundung und Kampf in Verbindung mit dem Nervenkitzel, jederzeit scheitern zu können, macht den Reiz aus. Zugegeben, an der Steuerung, dem Ressourcen-Balancing und den Menüs müssen die Macher noch arbeiten. Doch selbst mit diesen Schwächen ist CryoFall ein anspruchsvolles und zugleich zugängliches Survival-Spiel.

Wie viele andere Online-Spiele entscheiden wir auch in Conan Exiles, ob wir mit Full Loot oder anderen Beute-Konzepten spielen möchten. In den Community- beziehungsweise Private-Server-Einstellungen bestimmen wir, wie drastisch falsche Entscheidungen bestraft werden.

FULL-LOOT-GAMES

Verlustängste als Spielprinzip

Sandbox-Spiele mit Full-Loot-Mechanik balancieren auf dem schmalen Grat zwischen Frust und Freude. Was steckt hinter der Faszination für gnadenlose Spiele?

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Neulich in der Welt von Cryofall: Wir befinden uns auf dem Rückweg einer längeren Expedition. In unserem Gepäck tummeln sich wertvolle Erze, gesammelte Beeren und jede Menge nützliche Ressourcen. Plötzlich taucht ein anderer, bislang unbekannter Spieler auf. Er schreibt uns mit dem Wort „Wait“ an. Wir reagieren nicht und laufen stattdessen schneller. Es folgt die nächste Nachricht: „Stay here!“ Wir alarmieren unseren Mitspieler in der Basis. Kaum ist das geschehen, hagelt es die ersten Schüsse. Wir wollen dem Konflikt eigentlich aus dem Weg gehen, erwidern aber das Feuer. Es folgt das pure Chaos!

In einem unvorsichtigen Moment öffnen wir die Tore zu unserem Zuhause und der feindliche Spieler dringt ein. Zu zweit überwältigen wir ihn und freuen uns über dessen Beute. Wir plündern alles, müssen dann aber aus Zeitgründen pausieren. Als wir vier Stunden später den Computer starten und uns neu einloggen, begrüßt uns Cryofall mit der Nachricht „Du wurdest getötet“. Doch nicht nur das! Unsere neuen Gegner haben gewütet wie die Wikinger: Alle Einrichtungsgegenstände sind zerstört, die Vorräte größtenteils geplündert. Wir fangen (fast) wieder bei null an!

Cryofall ist ein Full-Loot-Rollenspiel – und bezieht genau daraus seinen Reiz: Wer nicht aufpasst, verliert hier alles. Das ist indes kein neues Konzept. Inzwischen gibt es immer mehr Entwickler, die knallharte Abenteuer jenseits des Mainstreams auf die Beine stellen – und Spieler, die genau an diesem Nervenkitzel ihre Freude haben.

Was ist Full Loot?

„Full Loot“ bezeichnet einen noch jungen Begriff des Gamedesigns und bezieht sich auf einen Gameplay-Mechanismus, der vor allem in Sandbox-Spielen mit PvP-Elementen vorkommt. Mit Full Loot geht oftmals ein umfangreiches Inventar- und Charaktersystem einher, bei dem der eigene Spielfortschritt stark an die Ausrüstung des Avatars gekoppelt ist. Im Zentrum der Motivationsspirale steht vor allem das Grinding nach Ressourcen und damit nach dem Aufbau des eigenen Charakters beziehungsweise der eigenen Basis. Crafting und andere Elemente unterstützen den Gedanken hinter Full Loot und erzeugen beim Spieler eine emoti-



Albion Online bietet sehr viele Möglichkeiten, um im Falle des Bildschirmtods schnell wieder an eine gute Standardausrüstung zu gelangen. Zu viel Frust und Grinding schadet nämlich auch dem Spiel.

Cryofall gewährt euch vier Stunden „Welpenschutz“, in denen Inventar und Lernpunkte von Neulingen sicher sind. Danach bedeuten Konfrontationen mit höherklassigen Spielern im PvP-Modus ein großes Risiko.

Im MMORPG Albion Online basiert die gesamte Ingame-Wirtschaft auf der Community. Verschiedene Zonen verhindern, dass Neueinsteiger unter die Räder kommen oder das System kollabiert.

onale Bindung zum eigenen Alter Ego und dessen Besitztümern.

Während viele Mainstream-Titel das virtuelle Scheitern beziehungsweise Ableben gar nicht oder lediglich mit dem Verlust von Zeit abstrafen, gehen in Full-Loot-Games oftmals das gesamte Inventar und die bis dahin erbeutete Ausrüstung flöten. Der eigene Avatar fällt also zu Boden und andere Spieler bekommen die Chance, dessen komplette Habseligkeiten zu plündern. Spiele wie Cryofall oder auch DayZ Standalone koppeln diesen Augenblick zudem an ein Zeitlimit zum Zurückerobern des eigenen Besitzes: In Cryofall bleiben dafür nur 60 und in DayZ lediglich zehn Minuten Zeit. Wer also in einem Spiel mit Full-Loot-Mechanik einen Fehler begeht, der riskiert womöglich den kompletten Spielfortschritt der vergangenen Stunden.

Und das soll Spaß machen? „Die Faszination entsteht daraus zu verstehen, dass deine Taten darüber entscheiden, ob du Erfolg hast oder scheiterst. Das gesamte Spiel liegt in deinen Händen", erklärt Valentin Gukov, Game Designer bei Cryofall-Entwickler AtomicTorch, im Interview. Full-Loot-Elemente tauchen in verschiedenen Genres auf – häufig in Rollenspielen, aber auch in Survival-Abenteuern oder Actionspielen. Doch stets erfordern diese Titel viel Zeit und Einarbeitung. Durch diesen Einsatz stellt sich ein Belohnungseffekt ein, sobald wir bestimmte Hürden nehmen oder Herausforderungen meistern.

Die Suche nach dem Thrill

Wie neu sind diese gnadenlosen Spiele wirklich? Gukov sieht darin keine absolut bahnbrechende Entwicklung: „Ehrlich gesagt finde ich, dass diese Art von Titeln seit Anbeginn der Computerspiele Anfang der Achtzigerjahre populär ist. Man darf Abenteuer wie Rogue oder NetHack nicht vergessen. In anderen Spielen verlierst du nicht nur dein Inventar, sondern sogar deinen gesamten Charakter, den du vielleicht über Wochen mühevoll aufgebaut hast." Der Entwickler beschreibt hier natürlich den sogenannten Permadeath, den wir etwa aus Don't Starve, dem Überlebensmodus in Minecraft oder aus DayZ kennen.

Doch letztlich dreht sich auch diese Art von Spielen vor allem darum, beim Nutzer Gefühle herauszukitzeln. In der heutigen Zeit überflutet uns die Medienlandschaft mit Eindrücken und setzt auf immer krassere Motive, um Momente zu erzeugen. Spieler sind übersättigt und suchen nach dem nächsten „Thrill" beziehungsweise dem nächsten Kick. Moderne Offline-Spiele nehmen den Konsumenten – trotz Open-World-Spielmechanik – stark an die Hand und bieten vielfältige Hilfefunktionen, damit eine möglichst breite Zielgruppe erreicht werden kann.

Christoph Hombergs, Head of Operations bei Albion-Online-Entwickler Sandbox Interactive, bringt die Sache auf den Punkt: „Viele Spiele, die heutzutage erscheinen, sind weichgespült. Der Spieler soll keine Rückschläge erleben können. Leider führt das oft dazu, dass der



Für die nahe Zukunft arbeitet Entwickler AtomicTorch für Cryofall an PvE-Servern, auf denen Spieler nicht mehr gegeneinander kämpfen können. Die Gefahr durch Tiere wie Bären oder Skorpione und dem damit verbundenen Verlust von Spielfortschritt bleibt aber erhalten.

Das von Amazon Games entwickelte Sandbox-MMO New World spielt in einem im 17. Jahrhundert angesiedelten Paralleluniversum. Das Spiel setzt den Fokus auf Handwerk, aber vor allem das Besiedeln einer fremden Welt und die daraus resultierenden Konflikte stehen im Vordergrund.

Gerade Survival-Spiele wie ARK: Survival Evolved profitieren von einem freieren Loot-System. Schließlich ist das Überleben in der Wildnis kein Zuckerschlecken.

Nervenkitzel verloren geht und man sich über Erfolge nicht mehr wirklich freuen kann.“ Ihn erinnern Mainstream-Spiele beinahe an interaktive Filme, die der Nutzer zwar mitspielt, deren Pfade er aber eigentlich kaum verlassen kann. „Wenn man als passionierter Spieler mehr und vor allem mehr Herausforderung von einem Spiel erwartet, bleibt man oft auf der Strecke“, führt Hombergs weiter aus. Ein gutes Sandbox-Spiel bietet für ihn hingegen ein großes Maß an Freiheit, Komplexität und Interaktion mit anderen Spielern. Er zieht daher schnell sein persönliches Fazit: „Wenn man das einmal erlebt hat, ist es schwer, davon wieder wegzukommen.“

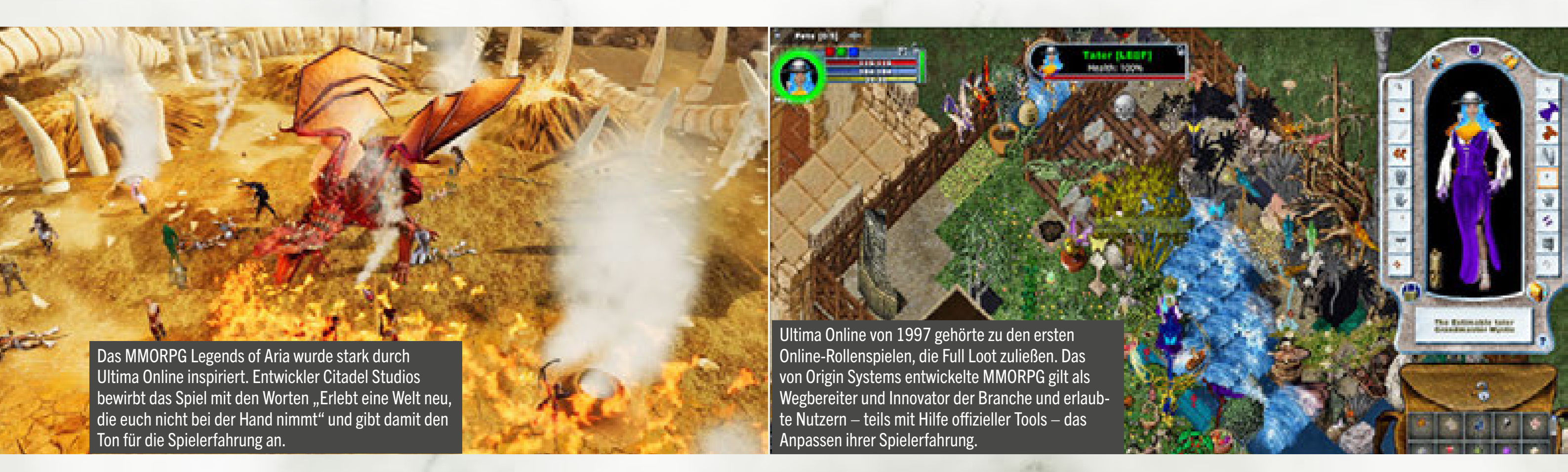
Schon bei Minecraft lautet die Erfolgsformel „Spaß durch Arbeit“ und ganz ähnlich läuft es auch in Sandbox-Spielen mit Full-Loot-Mechanik. Der Nervenkitzel entsteht aus der Angst heraus, dass man viel verlieren kann. Darüber hinaus bieten die Internet-Welten von Titeln wie Cryofall, Albion Online oder auch EVE Online natürlich viel Spielraum für soziale Interaktion. Wir wissen – wie am Beispiel von Cryofall erläutert – nie genau, wie andere Spieler auf uns reagieren. Greifen sie uns sofort an oder sind sie uns freundlich gesonnen? Spielen sie uns vielleicht erst was vor und locken uns dann in eine Falle? Nicht zuletzt geriet beispielsweise DayZ dadurch in Verruf, dass einige Teilnehmer die gebotenen Freiheiten ausnutzten und andere quälten oder demütigten. Die „Opfer“ dieser Aktionen hatten wiederum Angst, ihren erspielten Fortschritt zu verlieren. Es ist das Zusammenspiel aus Risiken, Ambitionen und dem unkalkulierbaren Verhalten der anderen Spieler, die für viele den Reiz an Full-Loot-Abenteuern ausmachen.

Die Tricks der Entwickler

Diese vielen Unwägbarkeiten stellen auch die Spielestudios vor eine große Herausforderung. Die Balance zwischen Belohnungen, Rückschlägen und Frustration ist ein Drahtseilakt und birgt viele Risiken für die Macher. Als Cryofall Anfang April 2019 beispielsweise in die Early-Access-Phase ging, hatten Neueinsteiger keinen „Welpenschutz“. Das bedeutet: Jeder konnte sie angreifen. Das sorgte bei einigen Teilnehmern für Unmut. Erst das kurz darauf veröffentlichte „Survivors Update“ schützte Lernpunkte und Inventar für die ersten vier Stunden und räumte so eine kurze Einarbeitungszeit ein.

Auch das Level- beziehungsweise Welten-Design dient oft als regulierendes Element, damit Experten nicht über Neulinge herfallen. In Cryofall startet man etwa im Süden der Karte. Endgame-Rohstoffe befinden sich allerdings im Norden. Dadurch entsteht eine natürliche, räumliche Trennung und echte Konflikte finden vor allem im nördlichen Teil der Map statt. Dennoch gibt es immer wieder Streitereien, denen Entwickler AtomicTorch mit separaten PvE-Servern entgegenwirkt.

Ähnlich deeskalierend geht auch Sandbox Interactive in Albion Online vor: Das Team unterteilt das Spiel in verschiedene Zonen und führt Nutzer so vorsichtig an die



Das MMORPG Legends of Aria wurde stark durch Ultima Online inspiriert. Entwickler Citadel Studios bewirbt das Spiel mit den Worten „Erlebt eine Welt neu, die euch nicht bei der Hand nimmt“ und gibt damit den Ton für die Spielerfahrung an.

Ultima Online von 1997 gehörte zu den ersten Online-Rollenspielen, die Full Loot zuließen. Das von Origin Systems entwickelte MMORPG gilt als Wegbereiter und Innovator der Branche und erlaubte Nutzern – teils mit Hilfe offizieller Tools – das Anpassen ihrer Spielerfahrung.


Angst um den eigenen Spielfortschritt: DayZ schenkt Spielern viele Freiheiten. In Verbindung mit dem Full-Loot-Konzept ergibt sich ein spannendes und manchmal auch kontroverses Sozialexperiment.

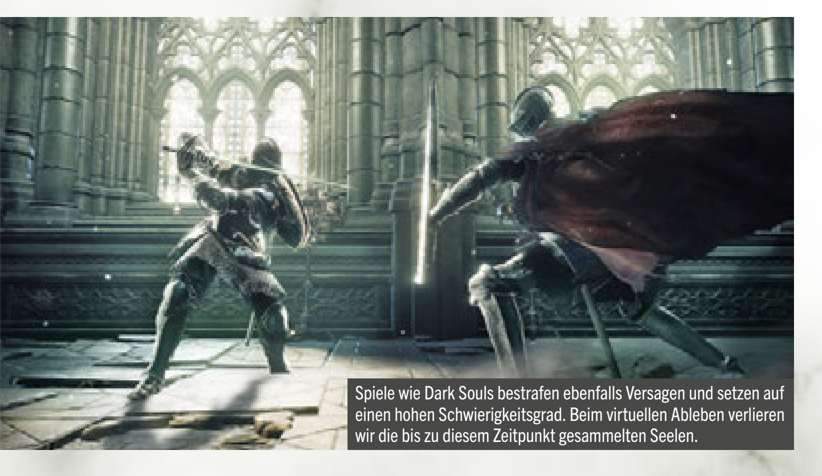
Das von Minecraft-Erfinder Markus „Notch" Persson mitentwickelte Sandbox-MMORPG Wurm Online lässt Spielern viele Freiheiten. Spieler können auch die Beute erledigter Teilnehmer looten. (Quelle: Code Club AB)

PvP-Mechanik heran. In friedlichen Gebieten ist PvP generell nicht möglich. In der zweiten Zonen-Stufe gibt es PvP, allerdings verliert man keine Items. In der dritten gelten Angreifer als markierte Kriminelle und können gejagt oder gar verbannt werden. Als finale Bühne fungieren schließlich die „Outlands" – hier gibt es keine Restriktionen.

Es geht nur mit der Community

Im Zentrum des Genres befindet sich aber neben dem Gamedesign vor allem die Community. Mit ihr steht und fällt das Sandbox-Erlebnis. Titel wie beispielsweise Darkfall: New Dawn scheiterten und schnell blickten Spieler auf leere Server. Die meisten Hersteller pflegen ihre Community deshalb und binden sie stark in die Entwicklung der Projekte mit ein. In der Early-Access-Version von Cryofall trifft man daher immer wieder Mitglieder von AtomicTorch an, die sich nach Problemen erkundigen und selbst eine Runde mitspielen. Bereits im aktuellen Status besitzt das Spiel Modding-Möglichkeiten, wodurch Spieler selbst aktiv werden.

Valentin Gukov erklärt uns die Idee hinter diesem besonders engen Verhältnis: „Eine große Online-Community ist immer der Schlüssel zum Erfolg. Schau dir mal die tausenden Mods zu Morrowind an. [...] Spieler kommen auf so viele Ideen, von denen kein Entwickler je träumen könnte. Ich hoffe, wir geben unseren Spielern die richtigen Werkzeuge an die Hand, damit sie genau die Dinge umsetzen können, die sie sich vorgestellt haben."


Spiele wie Dark Souls bestrafen ebenfalls Versagen und setzen auf einen hohen Schwierigkeitsgrad. Beim virtuellen Ableben verlieren wir die bis zu diesem Zeitpunkt gesammelten Seelen.

„BALANCING IST EXTREM WICHTIG!"

Christoph Hombergs, Head of Operations für das MMORPG Albion Online, erklärt im Interview die Feinheiten, die besonders schwierige Spiele in der Entwicklung ausmachen.


Quelle: Sandbox Interactive GmbH

Wie stark darf ein Spiel den Nutzer frustrieren, sodass dieser weiterhin motiviert bleibt und das Spiel nicht wütend deinstalliert?

Christoph Hombergs: Das passende Maß an Risiko sorgt dafür, dass sich Erfolge viel realer und besser anfühlen als bei einem Spiel, wo sowieso nichts schiefgehen kann. Man darf es aber auch nicht übertreiben. Deshalb bleibt bei Albion der Charakterfortschritt immer vollständig erhalten. Die Ausrüstung, die ich bei mir trage, kann ich zwar verlieren, aber sie ist meist auch sehr einfach zu ersetzen. Man hat dementsprechend auch immer viele Items in Reserve.

Wie verhindert ihr Exploits und die richtige Balance zwischen Frust und Spielspaß?

Balancing ist gerade bei einem Spiel wie Albion Online, wo alles ineinandergreift, extrem wichtig. Wir haben ein dediziertes Balancing-Team und können hier zum Glück auf viele Jahre Erfahrung zurückblicken – schließlich war unsere erste Beta-Phase schon im Jahr 2015. Was Exploits betrifft, prüfen wir bei jedem Feature immer auch ganz genau, ob es exploitbar sein könnte oder nicht, und lassen dies auch stets von erfahrenen Spielern nochmal überprüfen.

Inwiefern braucht es eigentlich stetige Updates, um nicht nur neue Inhalte, sondern auch Balancing-Patches auszuliefern?

Für uns sind stetige Updates entscheidend, sowohl für die Balance als auch für neue Features. Bisher haben wir pro Jahr drei bis vier große Updates und viele kleinere veröffentlicht. Dieses Tempo möchten wir auch in Zukunft beibehalten.

War der Schritt hin zu einem Free2Play-Konzept für euch wichtig?

Wir glauben, dass heutzutage – gerade bei innovativeren und nischenlastigeren Spielkonzepten – die Angst vieler Spieler sehr groß ist, die „Katze im Sack" zu kaufen. Durch Free2Play ist es jedem möglich, ins Spiel einzusteigen, und in unserem Fall sogar, das gesamte Spiel vollständig zu nutzen. Man kann bei uns einen Premium-Status gegen Gebühr kaufen, diesen aber genauso ingame freischalten. Viele potenzielle Spieler sagten gerne: „Vieles an Albion finde ich ja interessant, aber...!" Diese Einstiegsschranke ist nun weggefallen und wir lesen regelmäßig: „Hätte ich gewusst, wie viel Spaß das macht, hätte ich schon viel früher angefangen." Unser Free2Play-Launch war bisher ein großer Erfolg.

Auch Albion Online stellt den Spieler in den Mittelpunkt. Laut Hombergs ist es zu 100 Prozent spielergetrieben. Alle Ingame-Gegenstände werden von Spielern hergestellt, aus von Spielern gesammelten Ressourcen. Die User sind dadurch der Motor, der den Titel am Leben hält. Sie kreieren eigene Wirtschaftskreisläufe und nehmen – trotz fehlendem Klassensystem – Aufgaben und Berufe wie beispielsweise den des Crafters an. So liegt das Ziel von Full Loot und anderen besonders harten Spielkonzepten nicht etwa darin, die Spielerschaft zu frustrieren oder vor den Kopf zu stoßen. Stattdessen leben gerade schwierige Spiele im Online-Sektor von der Interaktion der Community.

Egal, ob sie sich bekämpfen oder ein Wirtschaftssystem aufbauen – das gemeinsame Erleben und Meistern der geschaffenen Herausforderungen schafft nicht nur die Spieldynamik, sondern sorgt auch für einen ganz besonderen Zusammenhalt. Wo das hinführen kann, zeigt der Genre-Primus EVE Online: So verkopft, störrisch und unzugänglich das PvP-Weltraumspektakel auch sein mag, so hat es seine inzwischen große Nische gefunden. Mehr als 300.000 Spieler sind allmonatlich Teil des MMORPG-Universums, Tendenz steigend. Seinen Höhepunkt erreicht der EVE-Wahnsinn einmal im Jahr beim EVE Fanfest. Dann ziehen nämlich hunderte EVE-Spieler durch die isländische Hauptstadt Reykjavik und frönen dort ihrem Hobby. Harte Zeiten verbinden eben – egal, ob in EVE Online, Cryofall oder Albion Online! ❑

MOST WANTED

An dieser Stelle präsentieren euch vier PC-Games-Mitarbeiter ihr heißersehntestes Spiel des nächsten Monats – ganz gleich ob Triple-A, Indie-Geheimtipp, DLC oder Mod.



WOLFENSTEIN: YOUNGBLOOD

„Der Koop macht mich ein wenig skeptisch – und sehr neugierig!“

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Machine G. /Arkane S.
Publisher: Bethesda Softworks
Termin: 26. Juli 2019

Zum ersten Mal bekommen wir also ein Wolfenstein mit Koop-Schwerpunkt. Kann das gut gehen? Ich habe meine Zweifel – und will es unbedingt spielen!

Natürlich ist ein launiger Koop-Modus erst mal eine gute Nachricht. Im Fall von Wolfenstein: Youngblood handelt es sich aber nicht nur um einen Modus, sondern um das komplette Spiel! Das kann ich zwar auch alleine erleben, doch im Kern ist es ein deftiger Shooter für zwei Spieler. Die verkörpern diesmal die Zwillingstöchter von Serienheld BJ Blazkowicz und mähen sich gemeinsam durch die bitterbösen Regime-Truppen. Spielerisch rechne ich mit einem wunderbar fetzenden Shooter, der auf den Stärken des sehr guten Vorgängers aufbaut. In Matthias' Vorschau (Seite 38) habe ich auch erfahren, dass es diesmal deutlich mehr Upgrades, Fähigkeiten und sogar Erfahrungspunkte gibt – das habe ich nicht erwartet! Einige Zweifel habe ich aber noch bei der Handlung. Gerade The New Order und The New Colossus lebten von ihrer ebenso irren wie spannend erzählten Story – kann Youngblood dieses Niveau trotz Koop-Schwerpunkt halten? Wie geschickt verhält sich die KI-Begleitung im Einzelspielermodus? Und was bedeutet das Spiel für ein mögliches Wolfenstein 3? Immerhin ist Youngblood 19 Jahre nach dem Vorgänger angesiedelt, die Geschichte überspringt also mal eben zwei Jahrzehnte im erbitterten Freiheitskampf gegen das Regime. Gespannt bin ich auch auf die Spielstruktur, denn Youngblood lässt mich erstmals in Paris kämpfen, wo die Zwillinge nach jeder Mission in eine Basis zurückkehren, um dort ihren nächsten Einsatz zu planen. Hoffentlich wird das spannender als die eintönigen Nebenaufgaben in Wolfenstein 2! Jetzt fehlt mir nur noch ein schießfreudiger Koop-Partner, damit ich den Shooter so erleben kann wie gedacht. Na, hat jemand Lust?


Youngblood wird anders: Action zu zweit, weniger Story, dafür offeneres Spieldesign und viel mehr Upgrades.



F1 2019

„Dem Hamilton geb ich mal 'nen echten Grund zum Heulen!“

Genre: Rennspiel
Entwickler: Codemasters
Publisher: Codemasters
Termin: 28. Juni 2019

Die echte Formel-1-Weltmeisterschaft ist kurz nach dem Start schon wieder langweiliger als ein Artikel von Matti. Da kommt das Spiel gerade recht!

Was waren das noch für Zeiten, als Schumacher, Häkkinen, Irvine, Coulthard sowie Villeneuve um Siege kämpften und Frentzen auch irgendwie mitfuhr und sich wichtig fühlte! Jeden Sonntag saß ich als Kind vor der Glotze und schaute den Großen des Motorsports dabei zu, wie sie sich auf den engen Strecken der Königsklasse duellierten. Hach! Heutzutage dominiert ein Hamilton und findet trotzdem immer noch einen Grund, sich zu beschweren. Mal ehrlich: Wenn ich einem Unsympathen im Benz dabei zusehen möchte, wie er sich wie ein bockiges, plärrendes Kleinkind benimmt, fahr' ich einfach während einer Baustellenphase auf der A3 mit 80 auf der linken Spur und schaue in den Rückspiegel. Da ich die Formel 1 aber ja trotzdem irgendwie noch mag, kommt mir das neueste Spiel von Codemasters gerade recht. So kann ich die Königsklasse des Motorsports halt selbst spannend machen und ganz vielleicht vollkommen aus Versehen und rein zufällig einen Mercedes-Piloten beim Start gegen die Bande drücken – sorry, mein Fehler! Zudem freue ich mich auch, dass im neuen Teil die Formel 2 spielbar sein wird. So kommt ein bisschen mehr Abwechslung in die bekannte Serie, die ja sowieso immer mit gutem Fahrgefühl glänzt. Etwas skeptisch bin ich jedoch beim ausgebauten Rivalen-Feature. In der Dialog-Auswahl wird nämlich ganz bestimmt nicht das zu finden sein, was ich Herrn Hamilton wirklich gerne ins Gesicht sagen würde. Schade. Für den nächsten Teil biete ich mich Codemasters aber gerne als Schreiber für Beleidigungen und Frotzeleien an. Das kann ich nämlich, ihr Arschis!


In F1 2019 ist erstmals auch die Formel 2 an Bord. Da fahren sie allerdings auch nur im Kreis.

DIE WICHTIGSTEN TITEL DER **NÄCHSTEN DREI MONATE**

Bloodstained: Ritual of the Night Genre: Action-Adventure Entwickler: ArtPlay Hersteller: 505 Games Termin: 18. Juni 2019	**Steel Division 2** Genre: Strategie Entwickler: Eugen Systems Publisher: Eugen Systems Termin: 20. Juni 2019	**Heavy Rain** Genre: Adventure Entwickler: Quantic Dream Hersteller: Quantic Dream Termin: 26. Juni 2019	**Beyond: Two Souls** Genre: Adventure Entwickler: Quantic Dream Hersteller: Quantic Dream Termin: 22. Juli 2019	**Age of Wonders: Planetfall** Genre: Rundenstrategie Entwickler: Triumph Studios Hersteller: Paradox Termin: 6. August 2019
They Are Billions (Kampagne) Genre: Echtzeit-Strategie Entwickler: Numantian Games Hersteller: Numantian Games Termin: 18. Juni 2019	**The Sinking City** Genre: Action-Adventure Entwickler: Frogwares Publisher: Bigben Interactive Termin: 27. Juni 2019	**F1 2019** Genre: Rennspiel Entwickler: Codemasters Hersteller: Codemasters / Deep Silver Termin: 28. Juni 2019	**Wolfenstein: Youngblood** Genre: Ego-Shooter Entwickler: Machine Games Hersteller: Bethesda Softworks Termin: 26. Juli 2019	**Remnant: From the Ashes** Genre: Third-Person-Shooter Entwickler: Gunfire Games Hersteller: Perfect World Entert. Termin: 6. August 2019



HEAVY RAIN UND BEYOND: TWO SOULS

„Zwei außergewöhnliche Adventures – endlich auch für PC!“

Genre: Adventure
Entwickler: Quantic Dream
Publisher: Quantic Dream
Termin: 26. Juni und 22. Juli 2019

Zwei einzigartige Playstation-Adventures werden in Kürze auch PC-Zockern zugänglich gemacht – unbedingt erleben!

Ich bin seit jeher Fan von Quantic Dream und insbesondere von Studiochef David Cage. Der Franzose mit angelsächsischem Pseudonym behandelt Themen aus dem Leben, macht Spiele für Erwachsene und weckt intensive Emotionen. Heavy Rain ist ein spannender Thriller, in dem verschiedene Schicksale beleuchtet werden. Das Adventure wechselt zwischen vier Charakteren hin und her: dem Architekten Ethan Mars, der Fotojournalistin Madison Paige, dem FBI-Profiler Norman Jayden und dem pensionierten Polizisten Scott Shelby. Alle sind in die Mordserie des Origami-Killers verwickelt. Als Spieler treffe ich Entscheidungen, die sich auf Handlung und Ende des Thrillers auswirken. Zwar hat das PS3-Original schon gut neun Jahre auf dem Buckel, die PC-Version basiert jedoch auf dem PS4-Remaster von 2016, das grafisch aufgemotzt wurde. Ich freu' mich drauf, noch mal diese ganz besondere Atmosphäre spüren zu können.

Mindestens so viel Lust hab ich auf Beyond: Two Souls, das mit zwei Hollywood-Stars aufwarten kann: Ellen Page und Willem Dafoe. Beide spielen ihre Rollen hervorragend. Page verkörpert Jodie Holmes, die übersinnliche Kräfte besitzt. Sie kann eine Art Geist steuern und hierüber ihren Körper verlassen. Willem Dafoe spielt Forscher Nathan Dawkins, der Jodie seit ihrem achten Lebensjahr behandelt. Gemeinsam erleben die zwei eine spannende Geschichte, die in eine Flucht vor dem FBI mündet. Spielerisch sind beide Adventures limitiert, sie leben ganz deutlich von der Story und der dichten Atmosphäre, in die ich unbedingt noch mal eintauchen möchte.


Beyond: Two Souls wartet mit Starbesetzung auf. Ellen Page und Willem Dafoe verkörpern die Hauptfiguren.



THE SINKING CITY

„Verfalle ich auch dem Wahnsinn? Wer weiß das schon!“

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Frogwares
Publisher: Bigben Interactive
Termin: 27. Juni 2019

Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn. Tja, da habe ich wohl eben Cthulhu heraufbeschworen. Sorry für den Weltuntergang.


Oakmont fühlt sich bestimmt furchtbar klamm an und Cthulhu wartet in der Tiefe, um es zu verschlingen.

Wenn ich Bücher lese, dann ist es, als würde ich in eine andere Welt eintauchen. Und die Welt von H.P. Lovecraft hat mich schon immer begeistert. Im letzten Jahr kam Call of Cthulhu und obwohl ich dem Spiel keine schlechte Wertung gegeben habe, war es nicht ganz das, was ich erwartet hatte. The Sinking City erzählt eine ähnliche Geschichte, angereichert mit einer Open World, viel Wasser (ich habe sowieso großen Respekt vor dem offenen Meer) und einem unterschwelligen Gefühl der Angst und des Horrors. Genau so etwas liebe ich. Keine Jumpscares oder extremen Schockmomente, sondern einfach durchgehende psychische Belastung und Zermürbung. Wenn ihr euch jetzt fragt, was vermutlich in meiner Kindheit falsch gelaufen ist, dann kann ich euch das leider auch nicht beantworten. Fakt ist, dass ich schon darauf hinfiebere, durchs neblige Oakmont zu streifen, nach Hinweisen zu suchen, weshalb die kleine Stadt überflutet ist, und mit den durchgeknallten Anwohnern zu sprechen. Während ich auch immer mehr dem Wahnsinn verfalle. Auf dem Weg dahin finde ich vielleicht ja noch Cthulhu persönlich und trinke mit ihm Bruderschaft. Düster und verstörend, so erhoffe ich mir The Sinking City. Und wenn ihr mich nach dem Release des Spiels nicht mehr in den Ausgaben der PC Games findet, könnte es sein, dass ich völlig durchgeknallt bin, mir mit einer Cthulhu-Funkopop-Figur einen Altar gebastelt habe und mich die Männer in den weißen Jacken dann in meiner eigenen weißen Jacke abgeführt haben. Bin ich zu weit gegangen? Möglich. Aber Horror ist nun mal einfach mein Steckenpferd.

PC Games HIT-AWARD 9/10

TESO: Elsweyr

Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: ZeniMax Online Studios
Publisher: Bethesda Softworks
Erscheinungsdatum: 20. Mai 2019
Preis: ca. € 40,- (Upgrade)
USK: ab 16 Jahren

Von: Karsten Scholz/ Christian Dörre

Erst Morrowind, dann Summerset, jetzt Elsweyr. Wir haben das dritte Kapitel von The Elder Scrolls Online ausgiebig gespielt!

Seit dem 4. Juni dürfen alle Besitzer von TESO: Elsweyr auf PC, Mac Xbox One sowie Playstation 4 in die namensgebende Heimat der Khajiit stürmen, um dort Drachen vom Himmel zu holen, den Nekromanten auszutesten oder den Raid Sonnspitz zu meistern. Warum wir euch knapp drei Wochen nach Release bereits einen Test servieren können? Nun, weil alle Vorbesteller der PC/Mac-Version von Elsweyr das Kapitel bereits seit dem 20. Mai erleben dürfen. Klar, dass wir die zwei zusätzlichen Wochen ausgiebig genutzt haben, um die Story von Elsweyr durchzuspielen und den Nekromanten zu leveln.

Ein besonderes Kapitel

Wer die ersten beiden Kapitel Morrowind und Summerset gespielt hat, der kennt das Prozedere bereits: Anders als die Verlies- und Story-DLCs müsst ihr, egal ob Abonnent oder nicht, das Kapitel Elsweyr kaufen, um die neuen Inhalte spielen zu dürfen. Gleichzeitig ist Elsweyr aber keine normale Erweiterung wie ein Battle for Azeroth (WoW) oder Shadowbringers (Final Fantasy XIV). Die meisten Features des TESO-Kapitels richten sich nämlich gleichermaßen an Veteranen und Neueinsteiger: Ihr könnt euch einen komplett neuen Helden erschaffen, die Hauptgeschichte rund um Molag Bal ignorieren und nach einem kurzen Tutorial gleich mit dem Abenteuer in Elsweyr einsteigen – die flexible Stufenskalierung macht es möglich. Und ja, das funktioniert in der Praxis ganz wunderbar. Auch, weil das neue Kapitel von Verbesserungen wie dem Gebiets-Leitfaden profitiert, die mit vergangenen Patches auf den Liveservern gelandet sind und den Einstieg nun erleichtern. In einem Punkt unterscheidet sich Elsweyr jedoch auch klar von Morrowind und Summerset. Zwar erzählten die Autoren bereits über die letzten Jahre hinweg eine aufeinander aufbauende Geschichte, doch funktionierten Morrowind und Summerset



Sir Cadwell ist nicht nur ein erfahrener Abenteurer, sondern auch geschickt am Ball … äh … Kürbis.

Fast jede Begegnung mit einem der mächtigen Drachen ist ein Highlight.

Gerade die Inszenierung der Drachen ist absolut hervorragend gelungen.

auch für sich alleine, bildeten thematisch sogar einen Bruch zu vorher veröffentlichten DLCs. Elsweyr wiederum ist ein fester Bestandteil vom Jahr des Drachen. Die Vorgeschichte erlebten wir im DLC Wrathstone, in den nächsten beiden DLCs des Jahres erfahren wir, wie es weitergeht. Nach dem Finale können wir zwar festhalten, dass Elsweyr durchaus auch alleine taugt – die Ausgangslage wird gut erklärt, das Ende bildet einen befriedigenden Abschluss –, doch am besten funktioniert die Geschichte, wenn ihr die Verliese von Wrathstone durchgespielt habt und euch Namen wie Sir Cadwell, Abnur Tharn und Razum-dar etwas sagen.

Die Drachen sind los

Die Handlung von Elsweyr beziehungsweise die über die Quests erzählten Geschichten sind ein ganz klares Highlight des Kapitels. Wie schon in Morrowind und Summerset erwarten euch mal spannende, mal urkomische Aufgaben, die von den klasse vertonten Dialogen eingerahmt werden. Schade ist hier einzig, dass der fantastische Thomas Danneberg aufgrund gesundheitlicher Probleme nicht erneut Sir Cadwell vertonen konnte. An die neue Stimme mussten wir uns erst gewöhnen. Dass uns die Kampagne von Elsweyr sogar noch etwas besser gefallen hat als die der letzten beiden Kapitel, liegt vor allem an den Drachen. Im Laufe der Geschichte treffen wir immer wieder auf die ikonischen Kreaturen und fast jede Begegnung ist eine besondere. Jeder Kampf bringt etwa seine speziellen Mechaniken mit, weil wir den Echsen eben nicht mit Waffengewalt alleine beikommen können. Aber auch wenn nur geredet wird, hinterlassen die riesigen Viecher einen bleibenden Eindruck. Letzteres trifft indes auch auf die katzenartigen Bewohner von Elsweyr zu, wenn auch aus ganz anderen Gründen. Ob groß oder klein, Vier- oder Zweibeiner, zugedröhnt oder besoffen – die Khajiit gibt es in allerlei Formen und Farben. Und ja, wir mussten uns erst an den Anblick von Hauskatzen in Klamotten oder Raubkatzen, die Wasserpfeife paffen, gewöhnen. Wem so etwas zu abgedreht ist, den könnten die Quests im neuen Kapitel etwas abtörnen. Wir hatten viel Spaß!

Alles Gute kommt von oben

Die Drachen spielen natürlich nicht nur in den Quests von Elsweyr eine Rolle. Im neuen Raid Sonnspitz erwarten euch gleich drei Drachen-Bosse, aber auch in der freien Wildbahn könnt ihr jederzeit auf die herumfliegenden Echsen treffen. Tatsächlich ist es ziemlich cool, wenn man gerade



Die Dialoge sind mal wieder erstklassig vertont. Hier gibt sich TESO erneut keine Blöße.


Im Zuge der Elsweyr-Quests erspielen wir uns ein neues Eigenheim. Schön geräumig.


Das Ultimate des neuen PvP-Artefakts, eine mächtige Wirbelattacke, macht optisch einiges her.

einer Quest nachgeht und plötzlich ein Drache über einen hinwegfliegt. Die Bewegungen der Drachen in der freien Welt lassen sich über ein Symbol auf der Karte verfolgen. Meist dauert es auch nicht allzu lange, bis sich in der Nähe ausreichend Spieler gesammelt haben, um der Kreatur das Licht auszublasen. Wie bei allen Welt-Herausforderungen in TESO gilt dabei auch hier: je mehr Spieler, desto einfacher. Unterschätzen sollte man die Angriffe der Drachen jedoch nicht. Schnell liegen unvorsichtige Helden besiegt am Boden. Etwas knackiger sind die Kämpfe in Sonnspitz, wobei eine eingespielte Gruppe die normale Version des Raids in knapp einer Stunde gesäubert haben dürfte. Länger werden euch die Hardmodes der Bosse beschäftigen, wer diese sowie alle anderen Errungenschaften der Prüfung meistert, erhält mit dem Mount Senchelöwen des Champions von Sonnspitz eine besondere Belohnung. Ihr könnt euch aber natürlich auch neue Rüstungen, Waffen, Titel sowie eine kosmetische Erscheinung erspielen.

Der Nekromant

In den ersten Tagen der Vorabphase von Elsweyr ist eine regelrechte Flut aus frisch erstellten Nekromanten durch die neue Zone geschwappt – das zeigt, wie lange die Spieler auf die Implementierung dieser Klasse gewartet haben. Und das Warten hat sich aus unserer Sicht gelohnt. Der Nekromant spielt sich mit seinen Flächenangriffen, der Leichen-Mechanik (mit Leichen lassen sich einige Fertigkeiten verbessern) und seinen kurzzeitig eingreifenden Dienern wunderbar anders, gleichzeitig ist er flexibel genug angelegt, um gleichermaßen die Rolle des Tanks, Heilers oder Schadensausteilers einzunehmen. Ob im Nahkampf oder als reiner Zauberer – alles ist möglich und alle im Test ausprobierten Varianten fühlten sich gut an. Besonders gut gefällt uns die neue Klasse aber auch aus einem anderen Grund: Die Bewohner von Tamriel reagieren auf unseren Nekromanten. Wenn wir Untote in einer Siedlung aus dem Boden steigen lassen, dann rennen Zeugen dieses verbotenen Zaubers schreiend davon und hetzen uns die Wache auf den Hals. Solche dynamischen Interaktionen mit der Umwelt könnte es gerne häufiger geben. Froh sind wir darüber hinaus, dass sich die Fertigkeiten des Nekros ganz normal leveln lassen. Für die Psijik-Spielereien des Summerset-Kapitels mussten wir uns noch auf die dröge Suche nach Zeitrissen begeben – Mann, war das bereits nach kurzer Zeit langweilig. Gut, letztes Jahr gab es auch keine vollwertige Klasse, sondern nur eine Linie des Psijik-Ordens, die dafür auch bestehende Charaktere freischalten konnten. Vielleicht gibt es im nächsten Jahr das Beste aus allen Welten: mehrere neue Fertigkeiten-Linien für alle Klassen, die sich ohne langweilige Beschäftigungsmaßnahmen aktivieren und leveln lassen. Wie klingt das, Zenimax?!

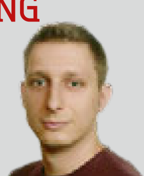
Dank Level-Skalierung und all der Hilfestellungen ist Elsweyr ein guter Einstiegspunkt für Neulinge.

In der neuen Zone gibt es einiges zu entdecken, wie ihr anhand der Markierungen erahnen könnt.


Mit ausreichend Mitspielern sind die Weltbosse erneut nur harmloses Fallobst.

MEINE MEINUNG

Karsten Scholz



„Das bisher beste Kapitel für The Elder Scrolls Online!“

Ich hatte bereits mit Morrowind und Summerset viel Spaß. Umso größer ist nun meine Freude, dass es die Entwickler von Zenimax geschafft haben, noch einmal eine Schippe draufzulegen. Sie schaffen das zum einen dank der Drachen – jede Begegnung mit den majestätischen Bestien ist ein bemerkenswertes Erlebnis. In sehr guter Erinnerung behalte ich zum anderen aber auch die herrlich abgedrehten Khajiit, die mich immer wieder zum Schmunzeln gebracht haben. Apropos: Für mich als alten Tamriel-Haudegen ist es eine große Freude gewesen, mal wieder auf Sir Cadwell zu treffen. Und auch die Questreihe mit Razum-dar ist der Knaller. Alle Einsteiger werden meine Begeisterung hier vielleicht nicht ganz nachvollziehen können, doch taugt Elsweyr dank der flexiblen Stufenskalierung und des neuen Tutorials dennoch als guter Einstiegspunkt. Packe ich dazu noch den launigen Nekromanten sowie die sich herrlich lebendig anfühlende Spielwelt, bleibt kaum noch was zum Meckern übrig – die geringe Zahl an knackigen Gruppenherausforderungen vielleicht.

PRO UND CONTRA

- ➕ Abwechslungsreich designte Zone
- ➕ Spannende Geschichten um Drachen und Katzen
- ➕ Wiedersehen mit vielen Figuren
- ➕ Klasse des Nekromanten
- ➕ Umfang okay (20 Stunden+)
- ➕ Klasse Dialoge, tolle Sprecher
- ➕ Es gibt viel zu entdecken
- ➕ Auch für Einsteiger geeignet
- ➖ Kaum neue Inhalte für eingespielte Gruppen
- ➖ Kleinere Bugs
- ➖ Hauptspiel und Wrathstone sollte man gespielt haben



Lebendige Spielwelt

Nehmen wir die Reaktionen der Bewohner von Tamriel auf das Nekromanten-„Pack“ sowie die Drachen, die ständig Elsweyr unsicher machen, haben wir bereits zwei Gründe genannt, warum es eine Menge Spaß macht, die neue Zone zu erkunden. Es gibt jedoch noch weitere Gründe. In der Heimat der Khajiit gibt es vielleicht nicht ganz so viele prunkvolle Bauten wie in Sommersend, doch muss sich die neue Zone in Sachen Detailreichtum und Design keineswegs hinter der Heimat der Hochelfen verstecken. Ganz im Gegenteil fällt das Gebiet mit den Bergen, den Dschungelbereichen, Wüsten und Savannen sehr abwechslungsreich aus, zudem kreucht und fleucht es überall. Mal beobachten wir einen Dachs, der an einem Baum nach Nahrung sucht, mal sehen wir einem Baby-Drachen dabei zu, wie er Purzelbäume in der Luft schlägt. Solche kleinen Details lassen sich überall entdecken – darüber hinaus aber auch viele andere Dinge: Himmelsscherben natürlich, mehrere Weltbosse, aber auch Gewölbe, Verliese, Schriftstücke der Magiergilde und einiges mehr. Wer es nur auf die Story abgesehen hat, der kann Elsweyr nach ein paar Abenden abhaken. Wer indes alles erkunden und sämtliche Errungenschaften meistern will, ist sicherlich für Wochen beschäftigt.

Update 22

Parallel mit Elsweyr haben die Entwickler von Zenimax auch noch das kostenlose Update 22 veröffentlicht, das neben zahlreichen Korrekturen, Rüstungsset-Anpassungen und kleineren Verbesserungen zwei größere Features im Gepäck hatte. So optimierten die Entwickler die Gildensuche, damit ihr komfortabler und zielgerichteter Anschluss an Gemeinschaften aus Gleichgesinnten finden könnt – oder umgekehrt. Außerdem könnt ihr im PvP-Kriegsgebiet Cyrodiil nun mit (viel) Glück mehrmals am Tag über die Artefaktwaffe Volendrung stolpern, die ihrem Träger eine neue Fertigkeitenleiste mit extrem mächtigen Angriffen gewährt. Der Haken: Die Waffe verlangt nach dem Blut eurer Feinde; wenn ihr sie nicht ständig mit neuen Opfern füttert, zehrt sie irgendwann eure Lebenskraft auf. Während uns die Verbesserungen der Gildensuche gut gefallen, konnten wir Volendrung bisher nicht in Aktion erleben. ❑


Das Tank-Ultimate des Nekromanten verwandelt uns in einen Knochen-Goliath.


Die kleinen Rätseleinlagen fallen erneut sehr seicht aus. Da wäre mehr drin gewesen.

Chaosbane wandelt auf den Spuren von Diablo 3. Das spielt sich zwar solide, aber auch sehr eintönig.

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Eko Software
Publisher: Bigben Interactive
Erscheinungsdatum: 31. Mai 2019
Preis: ca. € 50,-
USK: ab 16 Jahren

Warhammer: **Chaosbane**

Schon nach der Beta hatten wir es vermutet: Chaosbane ist ein ebenso simpler wie überflüssiger Monsterschnetzler, bei dem die Lizenz nicht mehr viel rausreißt.

Von: Felix Schütz

Diablo trifft Warhammer. Klingt nach einem todsicheren Ding? Von wegen! Wenn sich aus Chaosbane eine Lehre ziehen lässt, dann ist es wohl die: starke Lizenz plus großes Vorbild ergibt noch lange kein gutes Spiel.

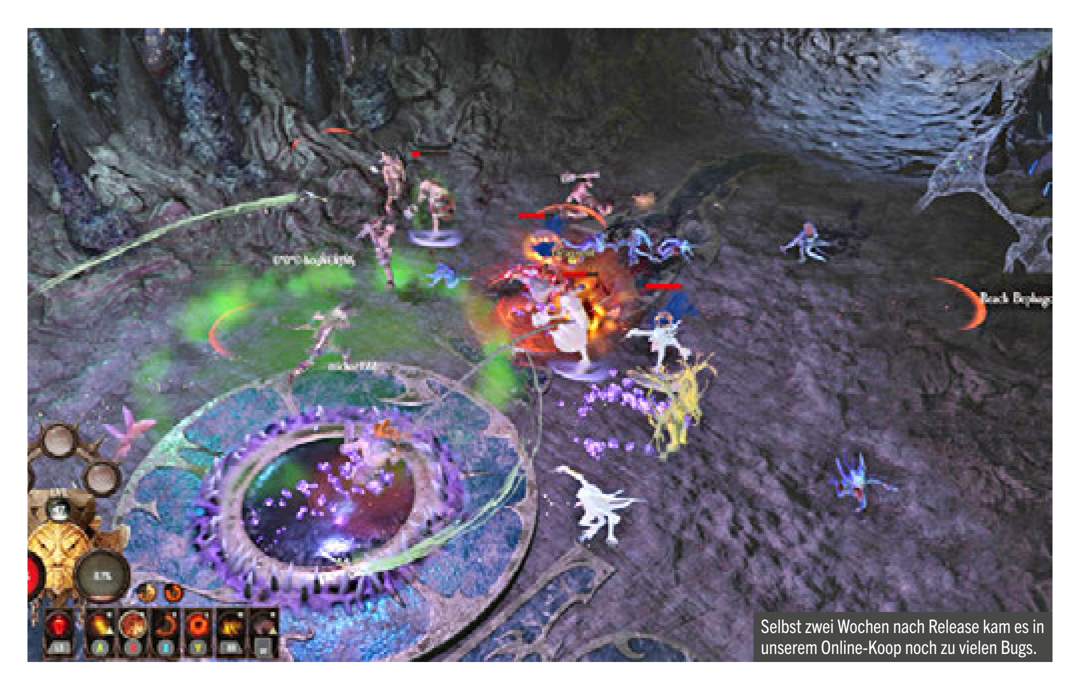
Dabei macht Warhammer: Chaosbane auf den ersten Blick wenig falsch. Genau wie in Blizzards Diablo-Reihe seid ihr im Sekundentakt damit beschäftigt, Monster totzukloppen, Beute zu sammeln und euren Helden aufzuleveln. Doch schon nach einer knappen Stunde setzen die ersten Ermüdungserscheinen ein – und so bleibt es auch, bis man das Ende erreicht hat und sich fragt: War das schon alles? Auf dem normalen Schwierigkeitsgrad braucht man 10 bis 15 Stunden bis zum Finale und aus dem mickrigen Endgame, das darauf folgt, ist binnen Minuten die Luft raus. Das wäre für einen Indie-Titel noch in Ordnung, doch Publisher Bigben Interactive will satte 50 Euro für Warhammer: Chaosbane sehen – das ist heutzutage einfach zu teuer für ein Spiel, das gegen Path of Exile oder Grim Dawn kein Land sieht.

Schnarchhammer: Chaosbane

Das Hack & Slay erstreckt sich über vier Kapitel. Wir starten in der imperialen Stadt Nuln, bereisen von dort aus die Kanalisation und stockfinstere Kerker. Danach stehen verschneite Wälder und Dörfer auf dem Reiseplan, dazu weitere Dungeons, gegen Ende sind wir dann noch kurz in einer Dämonendimension unterwegs. Doch egal wo wir uns rumtreiben: Chaosbane wird sehr schnell eintönig. Die Levels sind zwar hübsch, aber auch statisch, allein die Gegner- und Beuteverteilung regelt ein Zufallsgenerator. Die Umgebungen fallen gleichförmig und oft lieblos aus, keiner der Orte bleibt im Gedächtnis. Auf spannende Zufallsereignisse, Fallen, Überraschungen oder zumindest sammelbare Lore-Schnipsel


Die fade Story wird in langweiligen Dialogen erzählt. Von den wenigen Charakteren bleibt keiner im Gedächtnis. (Bild aus der Beta)


Dicke Brocken wie diesen Drachen bekommt man nur selten vor die Axt. Meist kämpft man gegen zweibeinige Standardgegner.



Selbst zwei Wochen nach Release kam es in unserem Online-Koop noch zu vielen Bugs.

muss man ebenfalls verzichten; die Erkundung beschränkt sich aufs Monstertöten und simpelste Quests. An deren Ende müssen wir stets den Levelausgang erreichen, dann landen wir einfach wieder in einem von drei Hubs. Auch dort ist wenig los: Hier warten nur ein Händler und ein paar Questgeber auf unseren Besuch, danach flitzen wir sofort in die nächste gleichförmige Kampfzone. Das Gefühl, eine epische Reise durch die Warhammer-Welt zu erleben, will sich da partout nicht einstellen. Es gibt auch keinerlei optionale Dialoge, um das Szenario besser kennenzulernen und etwas tiefer in die seichte Geschichte einzutauchen, die fast nur über langweilig geschriebene Dialoge und austauschbare Charaktere erzählt wird. Alles in allem holen die Entwickler also erstaunlich wenig aus der Warhammer-Lizenz raus.

Bewährter Monsterklopper

Viel besser schneiden dagegen die vier spielbaren Klassen ab – die sind zwar alles andere als originell, zählen aber trotzdem zu den Highlights von Chaosbane. Zwei Nahkämpfer, eine Elfen-Jägerin und eine Magierin stehen zur Wahl, jede mit eigenen Zaubern und Kampftalenten sowie einer speziellen Fähigkeit, die mit der Leertaste oder am Gamepad mit dem rechten Analogstick ausgelöst wird. So kann der Magier beispielsweise Zauber von Hand lenken, während der Zwergen-Krieger einen Kettenhaken wirft, mit dem er sich schnell an Gegner heranzieht. Grundsätzlich gilt: Den Nahkampfattacken fehlt es etwas an Wucht, das haben andere Action-RPGs schon knackiger hinbekommen. Trotzdem gehen die Kämpfe völlig in Ordnung, vor allem wenn unser Held hochstufigere Talente gelernt hat, mit denen sich auf einen Schlag ganze Gegnergruppen umholzen lassen. Keine Frage, das macht eine ganze Weile Spaß!

Die Feinde präsentieren sich aber leider so eintönig wie die Levels selbst: In jedem Akt gibt es ein paar Standardgegner, dazu eine Handvoll dicke Brocken und das war's im Grunde auch schon. Elite-Gegner spawnen nur selten, sie machen das Gekloppe aber zumindest hin und wieder reizvoller. Höhepunkte stellen dafür die vier Bossmonster am Ende der Story-Kapitel dar: Die Riesenviecher verlangen stets nach einer kleinen Taktik, so müssen wir beispielsweise in einem Fall Geschossen ausweichen, ohne dabei die überlebenswichtige Deckung in Mitleidenschaft zu ziehen – die fehlt uns sonst in späteren Kampfphasen. Alles in allem sind die vier Bosse gut gelungen, allerdings hätte das Spiel deutlich mehr von ihnen gebraucht, denn so unterstreichen sie im Grunde nur, wie eintönig und leer sich der Rest von Chaosbane präsentiert.

Solider Heldenbaukasten

Die Charakterentwicklung der vier Helden geht zwar nicht sonderlich in die Tiefe, läuft aber nach solidem Muster ab: Mit jedem Levelaufstieg schalten wir automatisch aktive und passive Talente frei, jedes davon gibt's in drei Qualitätsstufen. Hochwertigere Varianten kosten mehr Punkte aus einem globalen Pool, aus dem sich alle Talente bedienen – man muss also gut abwägen, welche Skills zum eigenen Spielstil passen. Hinzu kommt ein verzweigter Talentbaum, in dem wir nicht nur zig kleine Statusboni, sondern auch ein paar aktive Talente freischalten dürfen. Das motiviert zwar nicht ewig, geht für die Spielzeit bis zur Maximalstufe 50 aber völlig in Ordnung.

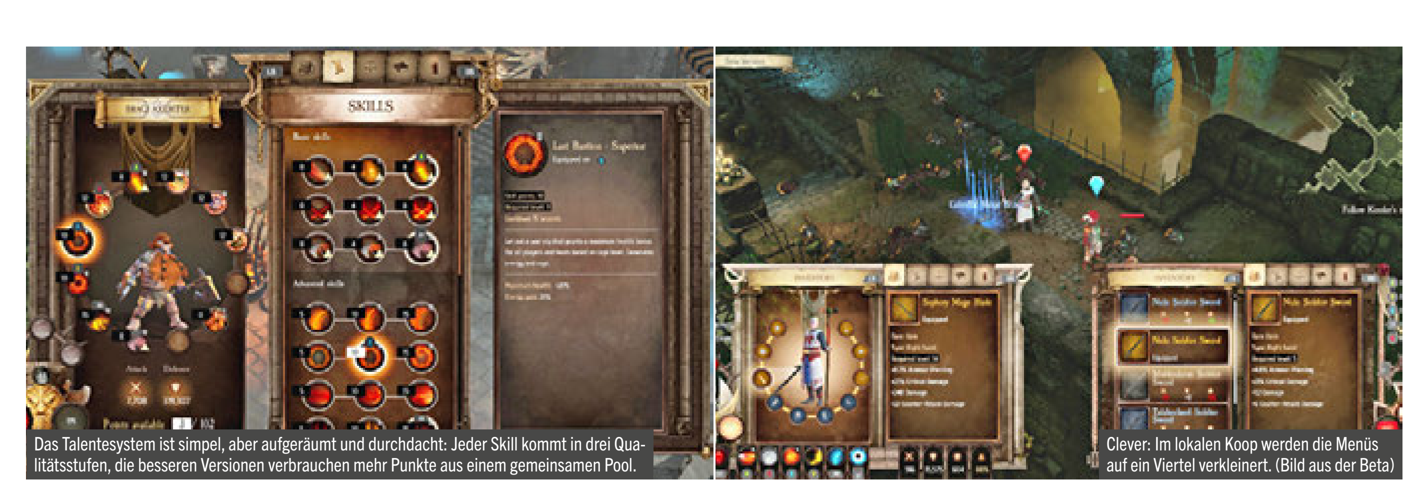
Beute für Anspruchslose

Besonders wichtig für ein Spiel, das offenkundig Diablo zum Vorbild hat: die Beute! Auch in Chaosbane droppen regelmäßig Gegenstände, unterteilt in weiße, blaue, gelbe und rote Qualitätsstufen. Das System ist solide, weil es tut, was es soll: unseren Helden Stück für Stück besser machen. Schnell zeigt sich aber auch, dass die Entwickler beim Loot gespart haben: So verändern Rüstungsteile zwar das Aussehen unserer Helden, jedoch oft nur in Details. Ob unser Kampfzwerg beispielsweise einen langen oder kurzen Bart trägt, ist uns herzlich egal – sein Look bleibt immer gleich. Auch die Waffen sind vorgegeben, der Zwerg kämpft mit zwei Äxten und damit basta – ihn auf Wurfdolche, Kanonen oder Lanzen umzuskillen, ist nicht möglich.

Gamepad oder Maus & Tastatur

Immerhin: Items der vierten und besten Kategorie bringen auch spezielle Eigenschaften, die sich auf unsere Spielweise auswirken können – beispielsweise indem sie uns die Kosten für ein bestimmtes Talent erlassen und damit eine andere Skillung möglich machen. Außerdem können wir mit gesammelten Edelsteinen unsere Gegenstände segnen, dadurch verbessern sich ihre Werte und sie bleiben länger relevant – ein solides System, das aber leider nie gut erklärt wird.

Das übrige Interface hat sich dafür ein Lob verdient: Mit dem Gamepad lässt sich Chaosbane meistens prima bedienen, die (wenigen) Charakterwerte unserer Helden haben



Das Talentesystem ist simpel, aber aufgeräumt und durchdacht: Jeder Skill kommt in drei Qualitätsstufen, die besseren Versionen verbrauchen mehr Punkte aus einem gemeinsamen Pool.

Clever: Im lokalen Koop werden die Menüs auf ein Viertel verkleinert. (Bild aus der Beta)



Mit gesammelten Edelsteinen können wir Items segnen und so ihre Eigenschaften verbessern.

wir so immer im Blick. Auch die Maus-Tastatur-Steuerung ist eigentlich ganz in Ordnung. Allerdings kam es in unserem Test zu einem Bug bei der freien Tastenbelegung, sodass wir zuerst mit der unpraktischen Standardeinstellung vorliebnehmen mussten. Auf einem anderen Rechner ließ sich die Belegung zwar noch erfolgreich ändern, doch trotzdem wäre hier ein Patch angebracht.

Koop: lokal gut, online verbuggt

Dringender wäre die Fehlerkorrektur allerdings im Online-Modus nötig! In unserem Test fing der Ärger bereits mit der Spielersuche an: Viel zu oft kam es hier zu Verbindungsabbrüchen und teilweise gelang es dem Spiel nicht mal, uns ins Hauptmenü zurückzuverfrachten, stattdessen blieben wir in einem schwarzen Bildschirm hängen. Einmal sorgte ein Questbug in einer Mehrspielerpartie sogar dafür, dass wir mit unserer Stufe-10-Jägerin nicht mehr weiterspielen konnten, der Charakter ist seitdem unbrauchbar. Hin und wieder kamen durchaus auch stabile Online-Sessions zustande, immerhin! Allerdings ließ das Matchmaking oft zu wünschen übrig: Manchmal lagen die Spielerlevels weit auseinander, dadurch skalierten die Gegner ohne Sinn und Verstand. Das Ergebnis: Obwohl wir nach Partien auf der Stufe „very hard“ gesucht hatten, kämpften wir oft gegen Bosse, die keine vier Treffer aushielten.

Wesentlich besser sieht es dagegen im lokalen Koop aus, Chaosbane lässt sich nämlich mit bis zu vier Spielern an einem PC erleben. Das klappt gut, vor allem dank eines cleveren Kniffs: Die Menüs der Spieler werden hier geschickt auf ein Viertel ihrer Größe geschrumpft – so kann ein Spieler in Inventar stöbern, während der Rest der Gruppe weiterspielt. Das darf gerne Schule machen!

Fades Endgame ohne Langzeitspaß

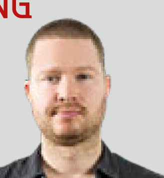
Hat man Chaosbane durchgespielt, sorgen lediglich die vier Klassen und höhere Schwierigkeitsgrade für etwas Wiederspielwert. Denn nun hat man nur noch zwei Optionen: Entweder man startet Bosskämpfe über ein simples Menü – oder man wagt sich auf eine Expedition, was bedeutet, dass ihr einfach noch mal eine der altbekannten Zonen erkundet, Gegner jagt und den Ausgang sucht. Wenigstens gibt es hier kurze Zufallsereignisse, etwa in Form besonderer Monster, die wir unter Zeitdruck besiegen müssen – auf Dauer motiviert das aber nicht. Es gibt außerdem noch einen dritten Endgame-Spielmodus namens „Invasion“ – doch der war auch zwei Wochen nach Release noch nicht freigeschaltet.

Vollpreis und DLCs zum Release

Schon zum Verkaufsstart waren für Chaosbane mehrere DLCs erhältlich, die uns mehr Erfahrungspunkte, Gold oder Edelsteine bescheren – diese Booster bringen also Vorteile gegen echtes Geld. Ein Season Pass wird ebenfalls in Form einer 70 Euro teuren Sonderedition verkauft, die auch das Hauptspiel plus Booster enthält. Die Entwickler haben außerdem mehrere kostenlose DLCs in Aussicht gestellt, die neue Umgebungen und eine weitere Klasse liefern sollen. ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



„Eintönige Monsterhatz ohne Langzeitmotivation.“

Monster verdreschen, Beute sammeln, aufleveln – der Kern von Chaosbane funktioniert. Wer nicht mehr als ein simples Hack & Slay auf den Spuren von Diablo erwartet und keinen Wert auf Langzeitmotivation oder stabilen Online-Koop legt, könnte also seinen Spaß damit haben. Mich hat Chaosbane aber vor allem gelangweilt. Im Vergleich zur Konkurrenz fehlt's den Kämpfen an Wums, der Beute an Reiz, der Charakterentwicklung an Tiefe, den Levels an Abwechslung – da hat ein Nachmittag in Path of Exile mehr zu bieten. Dass ihr trotzdem keine 5 im Wertungskasten findet, ist dem lokalen Koop zu verdanken, dort entfaltet Chaosbane noch seinen größten Reiz. Denn hier sorgen das clever eingedampfte Interface und das simple Itemsystem für guten Spielfluss, weshalb sich Chaosbane locker für ein paar gemütliche Sofa-Runden eignet. Wem das genügt, darf gerne zugreifen – allerdings würde ich zumindest auf einen Preisnachlass warten. 50 Euro sind dafür einfach zu viel.

PRO UND CONTRA

- ⊞ Hübsche Umgebungen
- ⊞ Nette Bosskämpfe in jedem Akt
- ⊞ Durchdachter lokaler Koop
- ⊞ Ordentlich designte Klassen
- ⊞ Solides Talentesystem
- ⊞ Gute Gamepad-Steuerung
- ⊟ Sehr eintöniges Leveldesign
- ⊟ Oberflächliches Beutesystem
- ⊟ Wenig Gegnertypen
- ⊟ Fade Story, kaum Lore
- ⊟ Keine Highlights, Überraschungen oder Zufallsereignisse
- ⊟ Lizenz weitestgehend verschenkt
- ⊟ Bugs im Online-Multiplayer
- ⊟ Wenig Umfang, dürftiges Endgame
- ⊟ Vollpreis plus teure DLC-Booster
- ⊟ Geringer Wiederspielwert




Die Zaubereffekte – hier spuckt der Magier einen Flammenstrahl – können sich sehen lassen. (Bild aus der Beta)



Es gibt zwar nur vier Bosskämpfe, doch die sind immerhin gut inszeniert und ordentlich aufgebaut.

NEUE GAMING HIGHLIGHTS 2019

G15AG 19V1
UVP 1.599,- EUR

- CPU AMD Ryzen 5 2600 3,4 GHz
- VGA Nvidia GeForce® RTX 2080 8GB GDDR6 Palit
- RAM Crucial DDR4 16GB
- SSD Crucial 240GB
- HDD Toshiba 1TB SATA III
- Windows 10 Home 64-bit

ohne vorinstalliertes Win 10 Home 64-bit
ohne Lizenz Key
UVP 1.499,- EUR

HIGH QUALITY
geplant, gebaut, geprüft
in Germany

AUFRÜSTSERVICE
ZUKUNFTSSICHERE UPGRADES

G26I 18V1
UVP 2.699,- EUR

- CPU Intel Core i7-9700K 3,6 GHz
- VGA Nvidia GeForce® RTX 2080 Ti 11GB GDDR6 Palit
- RAM Crucial Ballistix DDR4 32GB
- SSD Crucial 500GB
- HDD Toshiba 2TB SATA III
- Windows 10 Home 64-bit

AMD intel crucial NVIDIA TOSHIBA Microsoft PALIT

Weitere Infos zu diesen und weiteren Gaming-PCs und -Notebooks aus der aktuellen Serie, in welchen CAPTIVA Fachmärkten und wo die Geräte online erhältlich sind, findet ihr hier:





CAPTIVA GmbH | Siemensstr. 9 | 85221 Dachau | Telefon: 08131/56950 | info@captiva-power.com

Die klassischen Rundenkämpfe werden durch clevere Ideen aufgepeppt. (Bild aus der Switch-Version)

PC Games HIT-AWARD 9/10

Octopath **Traveler**

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Square Enix
Publisher: Square Enix
Erscheinungsdatum: 7. Juni 2019
Preis: ca. € 60,-
USK: ab 12 Jahren

Als würde man eine SNES-Cartridge aus dem Ehrenregal holen und fest in eine Next-Gen-Konsole stopfen: Octopath Traveler ist pure Retro-Magie!

Von: Benjamin Kegel / Felix Schütz

Schon auf der Nintendo Switch war Octopath Traveler eine grandiose Liebeserklärung an die 16-Bit-Ära. Nun, knapp ein Jahr später, ist Square Enix' JRPG endlich auch für den PC erhältlich und überzeugt auf ganzer Linie: Octopath Traveler verneigt sich vor Genre-Klassikern wie Final Fantasy 6, Chrono Trigger oder Breath of Fire, verkommt dabei aber nie zum reinen Retro-Blender! Eingebettet in deutlich mehr als 50 bis 60 Stunden Spielzeit begeistert uns neben der starken Handlung vor allem das taktische Kampfsystem.

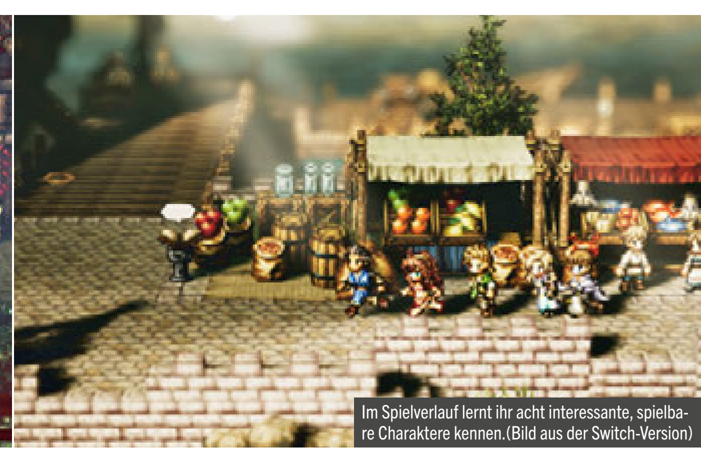
Acht Helden sollt ihr sein

Octopath Traveler bleibt seinem Namen treu: Das Spiel erzählt eine Geschichte aus der Perspektive von acht Charakteren. Zu Beginn eures Abenteuers entscheidet ihr euch für euren Anführer – er ist eure Startfigur und wird in Zukunft den Rest der Recken durch die herrliche Fantasy-Welt Orsterra leiten. Einfach machen solltet ihr euch diese Wahl nicht, schließlich hat jeder der acht Helden seine eigene Klasse mit den dazugehörigen aktiven und passiven Fähigkeiten zu bieten. Und noch mehr: Jeder Charakter verfügt über ein einzigartiges Talent. Der Meisterdieb Therion zum Beispiel kann besonders wertvolle Schatztruhen öffnen, die ihr unterwegs entdeckt. Oder Tressa: Die lebensfrohe, junge Krämerin macht sich auf, um in der weiten Welt ihr Handwerk als Item-Shop-Händlerin zu erlernen. Weil sie aber bereits jetzt ein Händchen für Gold und wertvolle Gegenstände hat, kann sie anderen Figuren in Orsterra einige legendäre Items abkaufen oder in der Spielwelt verborgene Münzen entdecken. Der Krieger Olberic hat dagegen das Talent, computergesteuerte Figuren zum Zweikampf zu bitten. Auf den ersten Blick ist das einfach nur eine gute Methode, um dem einstigen Ritter zusätzliche Erfahrungs- und Fähigkeitspunkte zu erarbeiten – tatsächlich ist der Clou dieser Zweikämpfe aber, dass ihr damit durch andere Figuren blockierte Eingänge „freiboxen" könnt. Wer weiß, vielleicht gibt es im Inneren ja etwas Spannendes zu entdecken?

Octopath Traveler serviert seine Story angenehm aufgeteilt in einzelne Kapitel – jeweils gestaffelt nach Charakteren. Dieselben Kapitel geleiten euch auch durch die zunächst unbekannte Spielwelt. Sie wartet gerade mit jenen Details auf, die uns während der Super-Nintendo-Ära so



Die deutschen Texte sind gut geschrieben, aber leider nur teilweise auf Englisch vertont.



Im Spielverlauf lernt ihr acht interessante, spielbare Charaktere kennen.(Bild aus der Switch-Version)

ans Herz gewachsen sind. Etwa die wunderschön gepixelten 2D-Grafiken im Retro-Stil, die Square Enix hier mit hübschen 3D-Umgebungen und modernen Effekten kombiniert. Oder der wunderbar komponierte Soundtrack, der das umfangreiche Abenteuer stimmungsvoll untermalt. Oder der stete Wechsel zwischen gefährlicher Wildnis inklusive Zufallskämpfen, optionalen Sidequests, verborgenen Dungeons und verträumten Städtchen zum Shoppen, wodurch wir uns glatt in die 90er-Jahre zurückversetzt fühlen.

Vor allem überzeugt Octopath Traveler aber mit einem raffinierten Rundenkampfsystem. Auf den ersten Blick laufen die Gefechte nach klassischem Muster ab, Runde für Runde wählen wir Attacken, Zauber, Heilgegenstände und dergleichen aus einer kleinen Liste aus, dazwischen sind immer wieder die Gegner an der Reihe. Doch Octopath Traveler wartet mit einigen Besonderheiten auf. So verfügen Gegner über Rüstungsschichten, die gegen verschiedene Waffen anfällig sind. Habt ihr die Defensive durchbrochen, wird der Feind benommen, verliert seinen Zug und ist anfälliger gegen weitere Angriffe. In jeder Runde sammelt ihr außerdem Boost-Punkte, mit denen ihr eure Attacken und Zauber drastisch verstärkt und mehrere Rüstungspunkte auf einmal zerschlagen könnt. Das sorgt für taktischen Tiefgang!

Charaktere mit Charakter

Square Enix' Abenteuer steht und fällt mit seinen Helden und rückt sie darum gekonnt ins Zentrum des Spielgeschehens. Das merkt man etwa an der fantastischen Sprachausgabe. Die Dialoge werden nicht nur von erstklassigen Sprechern auf Englisch intoniert (alle Texte sind auf Deutsch), sie sind auch noch hervorragend geschrieben. Dabei traut sich Octopath Traveler auch an erwachsene Themen ran, der Titel nimmt sich angenehm ernst. Wir wollen an dieser Stelle nicht zu viel verraten, aber ihr werdet vermutlich viel Zeit damit verbringen, das für euch perfekte Vierer-Team für die fesselnden Geschichten zu basteln.

Natürlich ist damit in erster Linie die ideale Zusammenstellung von Fähigkeiten, Ausrüstung (Waffen, Schilde, Helme etc.) und magischen Accessoires (Ringe, Halsketten) gemeint. Doch gerade dann, wenn man glaubt, Octopath Traveler hat sein ganzes Pulver in Sachen Gruppendesign bereits verschossen, gibt es kräftig Nachschlag: Jeder Held kann noch eine zweite Klasse mit all ihren Fähigkeiten lernen – die taktischen Kombinationen werden dadurch fast grenzenlos. Und selbst da setzt Octopath Traveler später noch mal eins drauf. Doch diese Überraschung wollen wir euch nicht verderben, daher ganz spoilerfrei zwei praktische Tipps: Verkauft zur Sicherheit immer nur eure viertbesten Waffen (Rüstungen sind kein Problem) und hebt euch Power-up-Nüsse lieber für die zweite Spielhälfte auf! Frustfrei bleibt Octopath Traveler auch durch ein durchdachtes Tagebuch- und Rückblick-System. So verliert ihr nie die Übersicht über die Handlung und die lukrativen Nebenaufträge.

Ein kleines Level-down

Ein bisschen Schelte muss sich das Spiel aber gefallen lassen. So werden beispielsweise alle Textblasen in Gesprächen intoniert, nur etwa 10 Prozent von ihnen sind aber tatsächlich voll eingesprochen – der Rest bedient sich Gesprächshülsen, die sich schnell wiederholen. Auch das Schnellreisesystem kann zu Beginn des Spiels etwas verwirren: Denkt daran, dass ihr zusätzliche Charaktere nach dem Start der Reise nicht einfach so auf der Karte auswählen könnt! Ihr müsst sie zunächst mit eurer Hauptfigur in den jeweiligen Städten „abholen". Ansonsten nerven noch ein paar Kleinigkeiten. So finden wir es etwas schade, dass wir Item-Shops und Gästezimmer nicht wirklich betreten können, sondern recht uninspiriert einfach an der Tür bedient werden. Das haben viele JRPGs der 16-Bit-Ära schöner hinbekommen! Oder dass tote Charaktere am Ende eines Kampfs keine Erfahrungspunkte erhalten und dass man aus Kämpfen nicht ins Hauptmenü wechseln kann. Oder dass Runden-Effektzeiten nicht von der empfangenden, sondern von der erteilenden Figur aus berechnet werden – all das sind lästige Kinderkrankheiten, die ein Square-Enix-Titel bereits abgelegt haben sollte.

Hier kann sich leider auch die PC-Version nicht steigern. Technisch liefert Square Enix aber einen sauberen Port ab, der das Switch-Original mit 60 fps und Unterstützung für hohe Auflösungen mühelos abhängt. Ihr könnt wahlweise mit dem Gamepad spielen oder aber zu Maus und Tastur greifen, die Tasten lassen sich größtenteils frei belegen. Einzig das Mausrad ist ungeschickt belegt, da man damit nur durch bestimmte Menüs scrollen kann, während sich in anderen gar nichts tut, außerdem gibt es leider keinen Mauscursor – das ist unintuitiv. Darum empfehlen wir ein Gamepad!

Ein riesiges Level-up

Trotz solcher Schnitzer ist Square Enix eine gute PC-Umsetzung gelungen, für die ihr allerdings stolze 60 Euro hinblättern müsst. Doch auch wenn man über diese Preispolitik sicherlich geteilter Meinung sein kann: Octopath Traveler liefert inhaltlich, dramaturgisch und vor allem kampfmechanisch ein hervorragendes Fantasy-Abenteuer ab! Ein Pflichtkauf für Genrefans, ein Pflichtkauf für Freunde famoser JRPGs und ein Pflichtkauf für Retro-Liebhaber. Ihr seid gleich alles drei? Dann nehmt euch besser mal zwei Wochen frei! ❑

MEINE MEINUNG

Benjamin Kegel

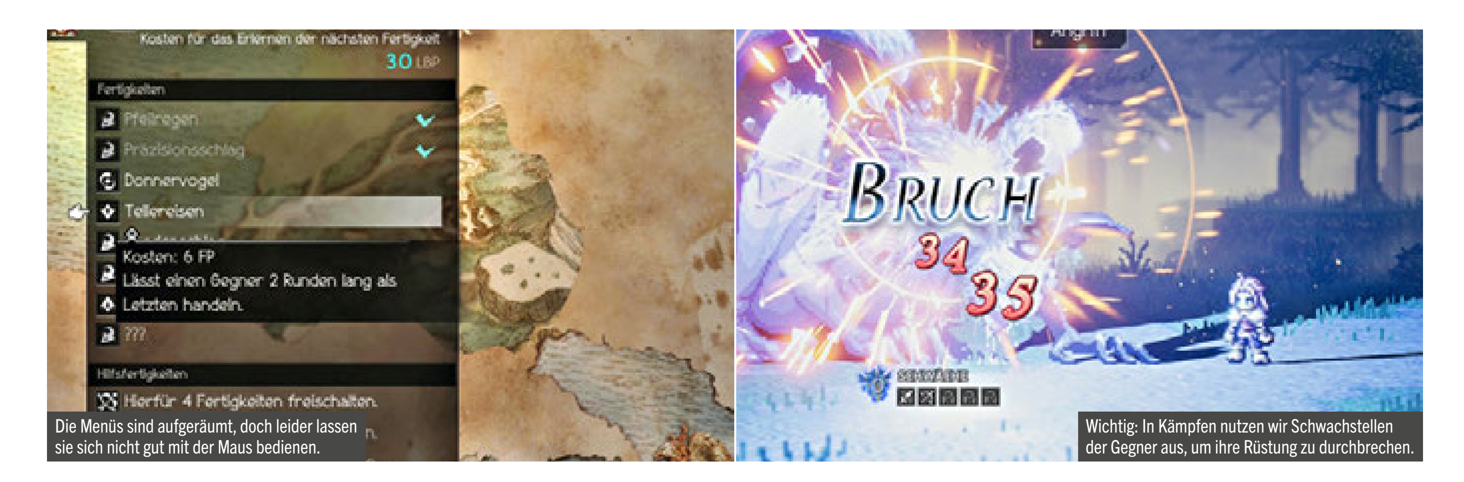
„Die SNES-Rollenspielära wirkt frischer denn je!"

Im Oktober 2019 feiere ich mein 20-jähriges Jubiläum als Videospieljournalist. Dann werde ich so um die 40, 50 RPGs gezockt und in sie deutlich mehr als 10.000 Stunden Spielzeit versenkt haben (gut, 5.000 davon allein in Guild Wars). Selten hat mich dabei ein Paket aus dem Stand insgesamt so überzeugt wie Octopath Traveler. Ein Klassensystem nahe Final Fantasy 5, eine extrem gute über die acht Spielfiguren getragene Gesamt-Storyline und ein zunächst unscheinbares, später dann aber enorm taktisch geprägtes Kampfsystem – das alles in Kombination mit den großartigen Produktionswerten, die sich auch in der gelungenen PC-Version voll entfalten können, ist einfach unwiderstehlich. Nicht eine Minute habe ich mich während meiner Rezension gelangweilt. Ich gebe Octopath Traveler darum die höchste Auszeichnung, die ein Videospielredakteur verleihen kann: Ich habe es nach meinem Test noch für lange Zeit weitergespielt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Spannend erzähltes, zeitlos-klassisches japanisches Rollenspiel
- ➕ Märchenhafter Grafikstil zwischen Retro und Moderne
- ➕ Superber Sound
- ➕ Rundenkämpfe mit erstaunlich viel taktischem Tiefgang
- ➕ Keine einzige langweilige Spielfigur
- ➕ Umfangreiche Spielzeit
- ➕ Flexibles Klassensystem
- ➕ Ordentliche PC-Umsetzung
- ➖ Mitunter etwas langatmige Storyline-Abschnitte
- ➖ Nur Teile der Dialoge sind vertont
- ➖ Unpraktische Menüsteuerung per Maus (z.B. kein Mauszeiger)
- ➖ Saftiger Preis (60 Euro)





Die Menüs sind aufgeräumt, doch leider lassen sie sich nicht gut mit der Maus bedienen.

Wichtig: In Kämpfen nutzen wir Schwachstellen der Gegner aus, um ihre Rüstung zu durchbrechen.

Nach dem Bug-Debakel des Hauptspiels dürfen wir aufatmen: Soul Harvest präsentiert sich in einem guten Zustand.

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Grimlore Games
Publisher: THQ Nordic
Erscheinungsdatum: 28. Mai 2019
Preis: ca. € 25,-
USK: ab 12 Jahren

Spellforce 3: Soul Harvest

Mickrig ist hier nur der Preis, das eigenständig lauffähige Add-on glänzt mit sattem Umfang! Und die üblen Bugs des Hauptspiels? Sind Schnee von gestern.

Von: Felix Schütz

Verfrüht, verbuggt und ganz schön peinlich: Für THQ Nordic wurde der Release von Spellforce 3 zum Debakel. Ende 2017 kam der Hybride aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel derart holprig auf den Markt, dass wir anfangs sogar einen Test verweigerten; erst ein Berg an Patches brachte den Titel halbwegs in Form. Mit Soul Harvest, der ersten Stand-alone-Erweiterung zu Spellforce 3, wollen die Entwickler nun beweisen, dass sie es besser können. Und das ist ihnen gelungen! Soul Harvest zeigt im Test keine groben Bugs, bis auf ein paar Übersetzungs- und Wegfindungsfehler konnten wir das Fantasy-Abenteuer problemlos durchspielen und die vielen neuen Inhalte genießen. Denn Soul Harvest ist mit 25 Euro zwar erstaunlich günstig, liefert aber einen stattlichen Umfang und viele kleine Verbesserungen, die beweisen: Grimlore Games hat seine Hausaufgaben gemacht!

Volle Story-Packung für Geduldige

Soul Harvest ist zwar eigenständig lauffähig, knüpft aber trotzdem an die Story des Hauptspiels an. Zweieinhalb Jahre nach den Reinheitskriegen aus Spellforce 3 übernehmt ihr die Rolle einer neuen Spielfigur. Diesmal schlüpft ihr in die Haut des entehrten Generals Aerev, der von der Krone dazu abkommandiert wird, die Leitung der Wolfsgarde zu übernehmen, um einer neuen mysteriösen Bedrohung auf den Grund zu gehen. Wer das Hauptspiel nicht gespielt hat, wird dabei von Namen, Orten, Prophezeiungen und Ereignissen nur so erschlagen, Neulinge müssen sich auf einen zähen Einstieg gefasst machen. Daran ist auch die Erzählweise schuld: Die Dialoge sind zwar wieder gut vertont, laufen aber immer noch in starrer Draufsicht ab, interessante Zwischensequenzen bekommt man nie zu sehen. Noch dazu sind viele Gespräche einfach zu lang ausgewalzt, die bedeutungs-



Links im Bild zu sehen: Alle Völker verfügen nun über neue, aber nicht übermächtige Lufteinheiten.



Auch in Soul Harvest stehen ausufernde, ordentlich vertonte Dialoge auf der Tagesordnung.

schwangeren Texte stecken voller Wiederholungen („Staub und Steine! Tiaras Atem!“), während die Lore – so schön sie auch sein mag – pausenlos durchgekaut wird. Darunter leidet das Tempo. Sieht man darüber hinweg, erlebt man aber eine ordentliche Story, die sich in der 20 Stunden langen Kampagne gut entfaltet und neben interessanten politischen Untertönen auch ein paar gelungene Überraschungen auf Lager hat. Wer schon Spellforce 3 mochte, kommt auf seine Kosten!

Das ist auch ein Verdienst des Missionsdesigns, denn in Soul Harvest haben wir meist mehr zu tun, als einfach nur eine Basis hochzuziehen und die Gegner von der Karte zu fegen. So müssen wir bei einem Angriff auf eine Zwergenfestung beispielsweise entscheiden, ob wir den frontalen Ansturm wählen oder ob wir uns lieber durch einen Seiteneingang voller Untoter kämpfen, um so hinter die feindlichen Verteidigungsstellungen zu gelangen. Auf einer anderen Map sind wir in einer wundervoll gestalteten unterirdischen Dunkelelfenstadt unterwegs, später brechen wir in eine prachtvolle zwergische Schatzkammer ein, erledigen dabei kurze Botengänge und Quests, lösen hier und da sogar kleine Rätsel oder bestreiten Bosskämpfe. Im Vergleich zum Hauptspiel fühlt sich Soul Harvest auch etwas straffer an: Zwar gibt’s zwischen den Levels immer noch längere Ladezeiten, doch die Laufwege auf den Maps fallen dafür kürzer aus und ihr müsst zwischendurch auch nicht durch die immer gleiche Formerstadt latschen, um mit euren Begleitern zu plaudern.

Mehr Klassen, mehr Komfort

Soul Harvest bleibt dem bewährten Genre-Mix aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel treu, verfeinert das Konzept aber an den richtigen Stellen. Ihr steuert wieder eine vierköpfige Heldentruppe, die ihr aus verschiedenen Charakteren und neun Klassen zusammenstellt und im Laufe des Abenteuers mit jeder Menge Waffen und Rüstungen aufmotzt. Pro Held stehen euch zwei Talentbäume zur Verfügung, neu sind dabei die Richtungen Dämonologie und Druidentum sowie spezielle Synergiefähigkeiten, die sich aus der Kombination zweier Klassen ergeben. Damit ihr die vielen Zauber und Kampftalente eurer Party diesmal besser nutzen könnt als im Hauptspiel, wurde das Interface überarbeitet: Alle Fähigkeiten wandern in eine neue Aktionsleiste, die sich wahlweise am oberen oder unteren Bildschirmrand befindet. Dort könnt ihr eure Talente etwas bequemer auswählen als früher, alternativ stehen sie aber auch im bewährten „Click and Fight“-Ringmenü bereit, das ihr per Alt-Taste über Gegnern oder Verbündeten einblenden könnt.

Neu: Zwerge und Dunkelelfen

Die größten Neuerungen betreffen aber nicht den Rollenspiel-, sondern den Strategiepart! So gesellen sich mit den Zwergen und Dunkelelfen gleich zwei neue spielbare Völker hinzu, die sich schön eigenständig anfühlen: Die Zwerge sind eher defensiv, verbrauchen Unmengen an Stein und produzieren ihre Truppen nur langsam, hauen dafür aber kräftig zu und bieten deutlich robustere Gebäude als etwa die Orks. Die Dunkelelfen verschlingen dagegen massenhaft Holz, sind aber in der Lage, sehr früh leichte Einheiten zu produzieren, mit denen sie ihre Feinde überrennen. Außerdem müssen sie keine spezielle Ressource abbauen, sondern sogenanntes Echo erbeuten. So heißen die Seelen besiegter Truppen, die wir mit Ernte-Einheiten direkt vom Schlachtfeld aufsammeln.

Ebenfalls neu: Alle Völker – darunter auch die alten Fraktionen Menschen, Elfen und Orks – haben nun Zugriff auf Lufteinheiten, mit denen sich Verteidigungen und Hindernisse umgehen lassen, außerdem haben sie mit Nahkämpfern leichtes Spiel. Übermächtig sind sie trotzdem nicht, Flugeinheiten lassen sich nämlich ruck, zuck mit günstig produzierten Fernkämpfern kontern. Zusätzlich haben die meisten Einheiten nun eine Spezialfähigkeit, die von Hand aktiviert wird, beispielsweise könnt ihr zwergische Feuergolems an Ort und Stelle verankern und sie so zu schlagkräftigen Belagerungswaffen umfunktionieren. Auf normaler Schwierigkeitsstufe ist das zwar nie nötig, doch Profis bekommen so immerhin mehr Möglichkeiten, um ihre Truppen taktisch einzusetzen.

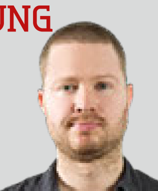
Sinnvolle Detailverbesserungen

Auch an grundlegenden Spielmechaniken haben die Entwickler ein wenig herumgeschraubt. Strategielevels sind beispielsweise immer noch in Sektoren unterteilt, die ihr einnehmen und mit Außenposten besetzen müsst, allerdings fallen diesmal die Versorgungswagen weg. Stattdessen landen alle Ressourcen in einem globalen Pool und sind direkt verfügbar, das sorgt für Tempo. Auch das Interface wurde geschliffen, so gibt’s nun Hilfspfeile beim Platzieren von Rohstoffgebäuden, Kasernen lassen sich in Gruppen zusammenfassen und das Baumenü ist deutlich kompakter. Auch die Gegner-KI geht in Ordnung, sie greift auch mal von zwei Seiten an oder zieht sich im Notfall zurück. Zusammen mit den spürbar kürzeren Bauzeiten und Detailverbesserungen spielt sich der Strategie-Part schneller und zackiger als im Hauptspiel!

Das gilt auch für die drei alten Völker, die überarbeitet wurden und im Multiplayer- wie auch im Skirmish-Modus voll spielbar sind. Auch die Möglichkeit, die komplette Kampagne im Koop-Modus zu erleben, ist wieder mit an Bord, bis zu drei Spieler können an einer Partie teilnehmen. Und wem das noch nicht reicht, der kann sich noch im komplexen Editor austoben. Alles in allem: ein dickes Paket zu einem fairen Preis! ❏

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



„Gutes, umfangreiches Add-on ohne gravierende Bugs.“

Meine Glückwünsche an Grimlore Games: Das kleine Team aus München hat aus dem verkorksten Release von Spellforce 3 die richtigen Lehren gezogen! Nicht nur, dass Soul Harvest bis auf verschmerzbare Kleinigkeiten ziemlich bugfrei daherkommt – es spielt sich auch besser als das Hauptspiel und liefert noch dazu einen beachtlichen Umfang. Gerade im Strategie-Part haben die Entwickler viel Detailarbeit geleistet, das Ergebnis sorgt für flotteren Basisbau und abwechslungsreicheres Gameplay bei allen fünf Völkern. Auch der Rollenspielpart geht gewohnt gut von der Hand, auch wenn Soul Harvest hier keine nennenswerte Steigerung darstellt, sondern „nur“ das Niveau des Hauptspiels hält. Die Geschichte dürfte eine Geschmacksfrage sein: Mit ihren vielen Bezügen zum Vorgänger hat sie mir zwar überraschend gut gefallen, allerdings nehmen die langatmigen Dialoge für meinen Geschmack einen zu großen Teil der Spielzeit ein. Auf meiner Wunschliste für ein zweites Add-on: Eine straffer erzählte Story, mehr Entscheidungen und ein paar Cutscenes in Spielgrafik!

PRO UND CONTRA

- ➕ Großer Umfang zum günstigen Preis
- ➕ Zwei neue, solide gestaltete Völker
- ➕ Nettes Missionsdesign
- ➕ Nützliche Detailverbesserungen
- ➕ Grafisch immer noch schick
- ➕ Teils sehr schöne Musikuntermalung
- ➕ Gelungene deutsche Vollvertonung
- ➕ Kampagne im Koop spielbar
- ➖ Ausufernde Dialoge
- ➖ Kämpfe geraten oft unübersichtlich
- ➖ Keine Cutscenes
- ➖ Ein paar langweilige Nebenquests
- ➖ Mitunter lange Ladezeiten
- ➖ Detailmängel (nicht übersetzte Texte, Einheiten verheddern sich usw.)





Die Feuergolems der Zwerge lassen sich auf Wunsch als stationäre Belagerungswaffen nutzen.



Viele kleine Verbesserungen sorgen vor allem im Strategieteil für flotteres Spieltempo und mehr Komfort.

PC Games STIL

Stylish-spaßige Action in Bullet-Time steht bei My Friend Pedro ganz klar im Vordergrund.

Genre: Action
Entwickler: DeadToast Entertainment
Publisher: Devolver Digital
Erscheinungsdatum: 20. Juni 2019
Preis: ca. € 15,-
USK: ab 16 Jahren

My Friend **Pedro**

Von: Christian Dörre

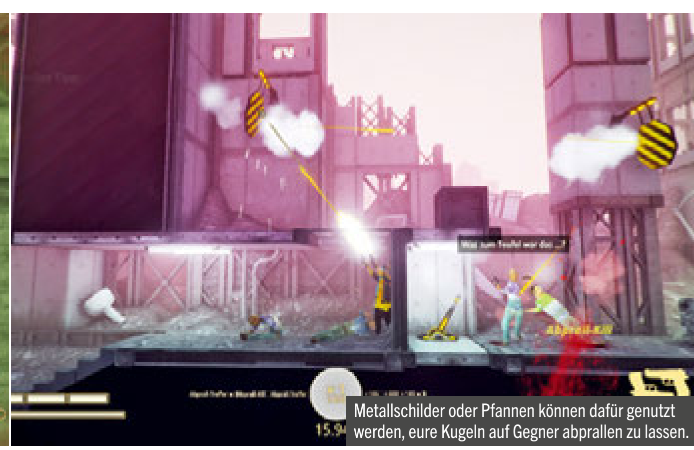
Gelb, krumm und verdammt vorwitzig – nein, damit meinen wir ausnahmsweise nicht die Zähne von Kollege Lukas.

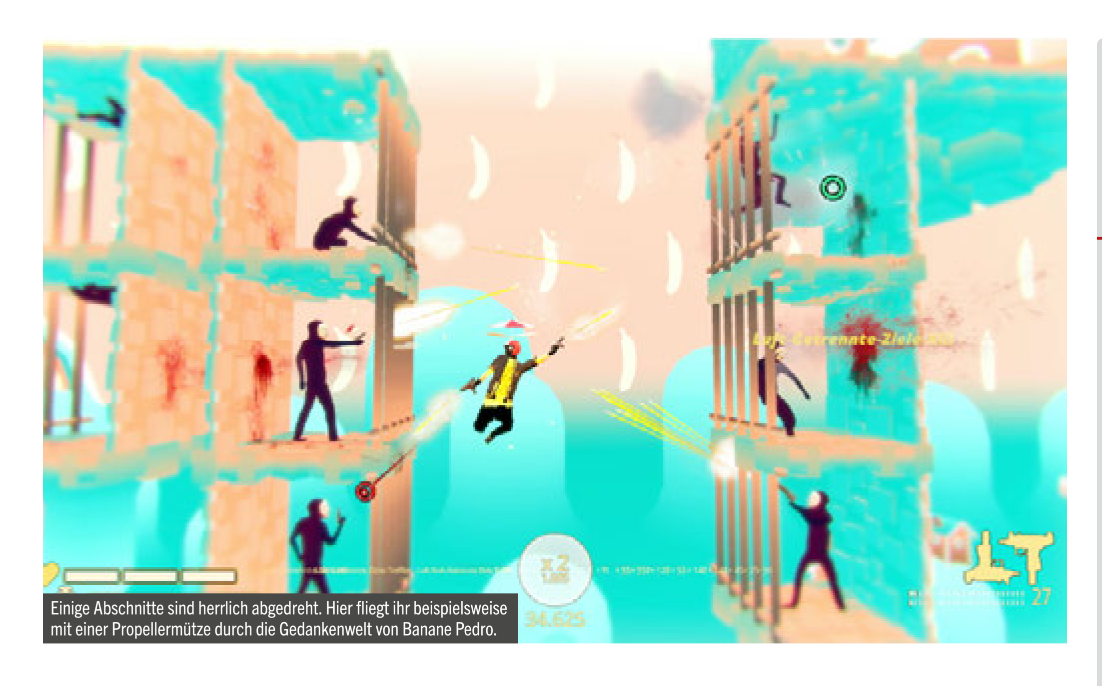
Blood, Bullets, Bananas – so lautet der offizielle Marketing-Slogan zu Devolver Digitals Actionspiel My Friend Pedro. Und genau das erwartet euch auch. Ihr erwacht als maskierter Typ in einer Fleischerei und könnt euch an nichts erinnern. Doch plötzlich taucht die sprechende Banane Pedro auf, die angeblich euer Freund ist, und stiftet euch dazu an, die Pistole auf dem Boden aufzuheben, um den bewaffneten Wurstdrehern sowie dem Fleischerei-Chef die Lichter auszuknipsen. Kurz darauf sind euch Kopfgeldjäger auf den Fersen, ihr kämpft in der Kanalisation gegen Nerds in schlechten Cosplay-Kostümen und ihr beseitigt die „Hater" aus Pedros Bananenwelt, während ihr mit einer Propellermütze über sie hinwegfliegt. Also quasi eine Geschichte mitten aus dem Leben.

Brutal guter Ballerspaß

Dass sich My Friend Pedro in die Riege abgefahrener Devolver-Titel einreiht, dürfte euch selbst dann klar sein, wenn ihr euch auch in der Realität mit einer Banane unterhaltet. Doch der Wahnsinn des Spiels ist gar nicht das herausstechende Merkmal von My Friend Pedro, sondern eher das unglaublich gute, spaßige und coole Action-Gameplay. Im Grunde bewegt ihr euch einfach nur (meist) von links nach rechts durch einen der in sechs Abschnitte aufgeteilten 40 Levels und killt sämtliche Gegner im Areal, doch die Umsetzung ist unglaublich gut gelungen. Per Druck auf den linken Analogstick schaltet ihr in Zeitlupe und springt mit der B-Taste stylish über oder zwischen die Gegner. Zudem weicht ihr feindlichem Beschuss aus, indem ihr LB betätigt. Dann dreht sich der namenlose Protagonist, kann dabei aber auch weiter feuern, wodurch die Kugeln weiter gestreut werden. Besitzt ihr Handfeuerwaffen, könnt ihr auch in jede Hand eine nehmen und gleich-


Habt ihr in jeder Hand eine Schusswaffe, könnt ihr auch zwei Ziele gleichzeitig anvisieren.


Metallschilder oder Pfannen können dafür genutzt werden, eure Kugeln auf Gegner abprallen zu lassen.


Einige Abschnitte sind herrlich abgedreht. Hier fliegt ihr beispielsweise mit einer Propellermütze durch die Gedankenwelt von Banane Pedro.

zeitig zwei Widersacher anvisieren. Einer wird dann mit LT automatisch anvisiert, während ihr mit dem rechten Analogstick manuell einen weiteren Fiesling aufs Korn nehmt.

Das klingt alles relativ simpel, wird im weiteren Spielverlauf aber immer kniffliger, da euch immer mehr und stärkere Gegner erwarten, die immer durchschlagskräftigere Waffen bekommen und die Bösewichte oftmals so im Raum verteilt sind, dass nur die richtige Strategie gepaart mit dem gekonnten Einsatz eurer Fähigkeiten zum Erfolg führt. Zudem führt My Friend Pedro nacheinander verschiedene kleine Spielelemente ein, die nicht nur für Abwechslung sorgen, sondern ebenfalls mit euren Skills kombiniert werden müssen. So tretet ihr beispielsweise eine Bratpfanne in die Höhe zwischen eure Gegner und feuert dann darauf, sodass die Kugeln auf die Fieslinge abprallen. Oder ihr lauft auf einem rollenden Fass umher, während ihr auf die Gegner schießt oder aber ihr schwingt euch an Kabeln entlang über die Köpfe der Fieslinge und schaltet sie von oben aus. Des Weiteren werden nach und nach verschiedene Fallen, Minen und Schalterrätsel in den Levels eingeführt. Überhaupt fühlen sich sämtliche Situationen – auch die Kämpfe – bald wie Rätsel an, da man überlegt vorgehen muss. Ab und an erwarten euch auch kleine Highlight-Missionen, wie eine Verfolgungsjagd auf einem Motorrad oder die Flucht auf einem Skateboard vor einem Kampfflugschiff. So wird es über die komplette Spieldauer von etwa fünf bis sechs Stunden (auf dem normalen von insgesamt drei Schwierigkeitsgraden) nie langweilig. Man merkt zudem selbst, wie man immer besser wird und fette Kombos aneinanderreihen kann, die für eine bessere Bewertung am Ende des Levels sorgen. Spielt man My Friend Pedro ein wenig, gerät man schnell in eine Art Flow. Das ist super spaßig und enorm motivierend.

Braune Flecken auf der Banane

So viel Spaß das Gameplay und der irre Grundton von My Friend Pedro aber auch machen, perfekt ist es natürlich nicht. Die Charaktermodelle sind oftmals etwas grob, aber dafür läuft der Titel auch super flüssig. Etwas nerviger ist hingegen, dass die Tastenbelegung auf dem Controller ein wenig krampfig ausgefallen ist. Sowohl beim Wegtreten von Objekten als auch beim Waffenwechsel über das Digi-Kreuz gerät man oftmals etwas aus dem Flow. Dennoch empfehlen wir klar die Steuerung mit einem Gamepad. Mit Maus und Tastatur steuert sich My Friend Pedro zwar okay, aber doch ein wenig klobig. Man merkt klar, dass der Titel für Controller ausgelegt ist. Ebenfalls bemängeln müssen wir die optische Abwechslung. Während uns das Abenteuer spielerisch die ganze Zeit unterhält, wiederholen sich die Hintergründe viel zu oft und sind nicht sonderlich spektakulär. Gerade die Passage in der Kanalisation hätte nicht unbedingt über ganze zehn Levels gestreckt werden müssen. Das ist aber Meckern auf hohem Niveau. Wer Lust auf ein wahnsinniges, humorvolles Sidescroll-Max-Payne hat, sollte zugreifen. ❑

MEINE MEINUNG



Christian Dörre

„Verrückt, brutal und macht verdammt süchtig!"

Schon auf der letztjährigen E3, als ich My Friend Pedro zum ersten Mal spielen konnte, hatte ich den irrwitzigen Actiontitel ins Herz geschlossen. Umso mehr freut es mich, dass die Ballerei mit der Banane nun endlich erschienen und echt gut geworden ist. Der treibende Soundtrack, die unglaublich cool inszenierten Gefechte, der überzogene Splatter, der Humor, das süchtig machende, motivierende Spielprinzip ... Hach, My Friend Pedro macht einfach verdammt viel Laune. Da kann ich persönlich auch über die teilweise etwas krampfige Steuerung hinwegsehen. Nur etwas mehr optische Abwechslung wäre schön gewesen. Gerade der Abschnitt in der Kanalisation zieht sich gefühlt ewig. Das ist ohnehin seltsam, da die Entwickler ansonsten wunderbar abgedrehte Ideen ins Spiel gepackt haben. Trotz dieser Mängel ist Pedro jetzt bereits eines meiner persönlichen Highlights des Jahres 2019.

PRO UND CONTRA

- ➕ Süchtig machendes, extrem spaßiges Spielprinzip
- ➕ Passender, stets antreibender Techno-Soundtrack
- ➕ Sehr gute Lernkurve
- ➕ Motivierende Highscore-Jagd, da man sich stets verbessert
- ➕ Herrlich bescheuerter Humor
- ➕ Abwechslung dank Verfolgungsjagden oder Skateboard-Abschnitten
- ➕ Clever eingestreute Rätsel und Geschicklichkeitspassagen
- ➕ Interessante,abgedrehte Story, ...
- ➖ ... die leider etwas nebensächlich erzählt wird
- ➖ Bosse sind zu einfach zu besiegen
- ➖ Teils etwas krampfige Steuerung
- ➖ Optisch nicht sonderlich abwechslungsreich (Kanalisation!)




Mit einigen Objekten dürft ihr interagieren. So könnt ihr beispielsweise auf einem Fass rollen, während ihr die Fieslinge ausknipst.

Das Spiel bemüht sich immer um Abwechslung. So ballert ihr mal auf einem Skateboard um euch, mal liefert ihr euch eine blutige Verfolgungsjagd auf einem Motorrad.

Hallo Emma, wie kann ich dir helfen? In Observation ist es eure Aufgabe, die Befehle von Astronautin Emma Fisher auszuführen.

Observation

Genre: Adventure
Entwickler: No Code
Publisher: Devolver Digital
Erscheinungsdatum: 21. Mai 2019
Preis: ca. € 20,-
USK: noch nicht geprüft

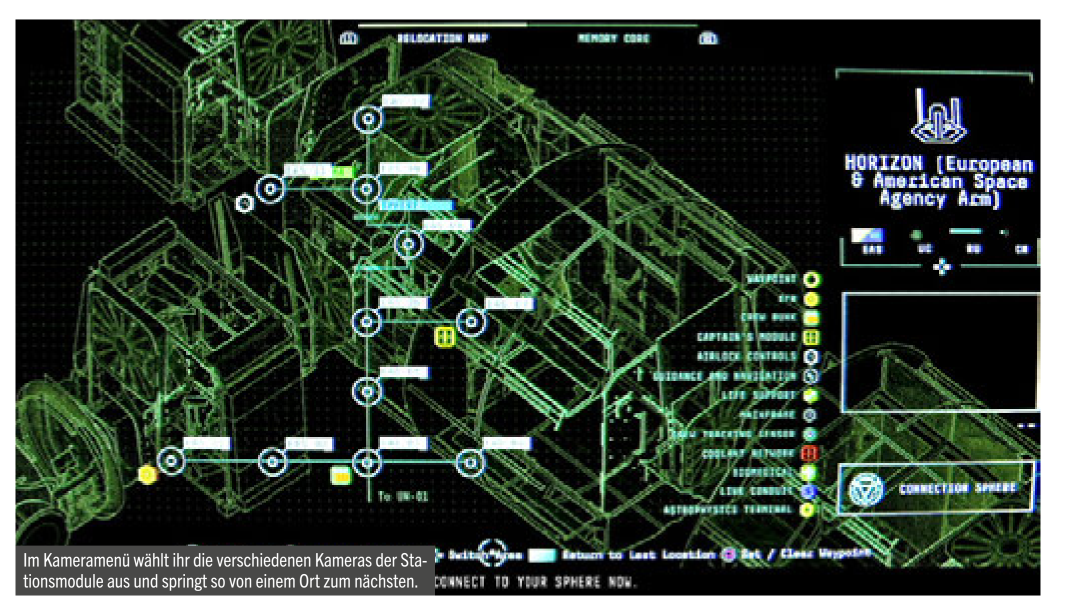
Alleine auf einer Raumstation mitten im Weltall – Devolver Digital schickt euch auf eure eigene Odyssee. Erwartet euch dort Bedrohlicheres als nur bedrückende Einsamkeit?

Von: Maximilian Paffrath & Lukas Schmid

Houston, wir haben ein Problem." Wer kennt sie nicht, die legendäre Aussage von Apollo-13-Astronaut Jack Swigert? So ähnlich beginnt eure Reise in Observation, dem neuen Sci-Fi-Adventure von Devolver Digital. Zu Beginn des Spiels hört ihr, wie Astronautin Emma Fisher an Bord der namensgebenden Weltraumstation einen Notruf an Mission Control in Houston absetzt. Ihr seht, wie Licht in die Station eindringt und es schlagartig wieder dunkel wird. Dies wiederholt sich einige Male, bis der Strom wieder läuft und die Observation ausgeleuchtet ist.

Hallo, Sam

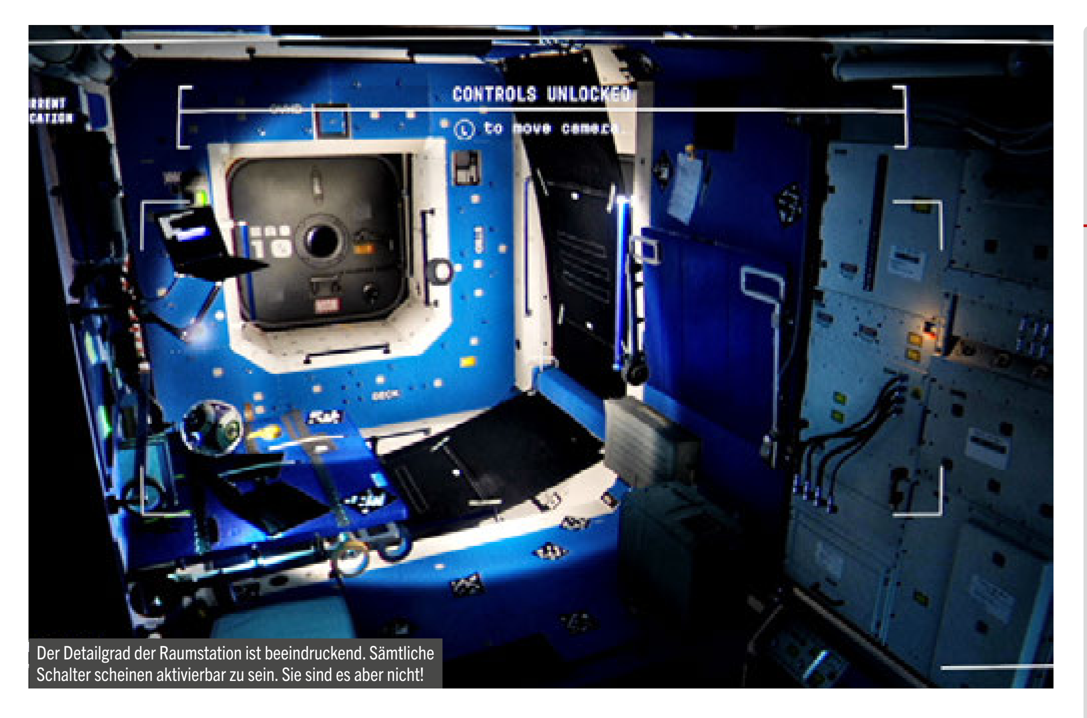
Dann beginnt Emma, die Stations-KI S.A.M neu zu starten. Hier steigt ihr in das Spiel ein, denn ihr steuert S.A.M. und helft Emma dabei, herauszufinden, was mit ihr, der Crew und der Station passiert ist. Um durch die Observation zu navigieren, greift ihr dabei auf die Bordkameras und einen steuerbaren, überdimensionalen Kamerawürfel zu. Dieser Kamerawürfel ist euer Hauptfortbewegungsmittel, da ihr mit ihm auf die äußerst coolen, aber leider viel zu seltenen Außeneinsätze geht und in den hintersten Ecken der großen Observation nach Informationen sucht. Dabei nutzt ihr die wichtigsten Systeme der Raumstation und müsst beispielsweise Schleusen öffnen, Fusionsreaktoren starten oder wichtige Funktionen der Raumstation erkunden und neu aktivieren. Um diese Aufgaben und Rätsel zu lösen, müsst ihr Dokumente und Laptops scannen, damit ihr die dafür nötigen Informationen erhaltet. Dies erweist sich als durchaus motivierend, da ihr so auch Hintergrundinformationen zur Mannschaft und zur Mission der Observation bekommt. Die Rätsel und Aufgaben werden im Laufe der Geschichte anspruchsvoller. Am Anfang reicht es, ein einfaches Datenblatt an einer Wand zu scannen, damit ihr die nächste Schleuse öffnen könnt. Später müsst ihr jedoch verschiedene, über die ganze Station verteilte Datenfragmente sammeln, die es euch dann ermöglichen, die nächste von Emma erteilte Aufgabe zu erledigen. Falls ihr dabei mal nicht ganz aufgepasst habt, hilft euch das Spiel, denn ihr könnt Emma bitten, die Aufgabenstellung zu wiederholen, sodass ihr immer wisst, was ihr zu tun habt.



Im Kameramenü wählt ihr die verschiedenen Kameras der Stationsmodule aus und springt so von einem Ort zum nächsten.

Wie Sie sehen, sehen Sie nichts

Trotzdem kommt ihr an einigen Stellen des Spiels nur durch Ausprobieren weiter, womit wir bei einem eigentlich positiven Thema



Der Detailgrad der Raumstation ist beeindruckend. Sämtliche Schalter scheinen aktivierbar zu sein. Sie sind es aber nicht!

sind. Die Grafik und die Spielwelt des Spiels sind unfassbar detailreich und realistisch gehalten, sodass ihr während des Abenteuers tatsächlich denkt, ihr seid gerade auf einer Raumstation wie der ISS. Werkzeuge und Klemmbretter schweben euch entgegen, hier und da auch mal eine Wasserflasche. Dabei ist die Darstellung der Schwerelosigkeit in Observation fast schon perfekt gelungen. Stoßt ihr zum Beispiel gegen einen Koffer, schwebt dieser so lange in die entsprechende Richtung, bis er gegen eine Wand stößt. Die Monitore, Schalter und Tasten auf der Raumstation sehen dermaßen lebensecht aus, dass man den Eindruck bekommt, jeden einzelnen betätigen zu können. Da kann man die eine oder andere etwas verwaschene Textur und Emmas recht steife Gesichtsanimationen verzeihen. Hier kommen wir dann auch zum ersten Kritikpunkt. Da man tatsächlich auch einige der vielen Schalter und Tasten betätigen muss, einem aber nicht angezeigt wird, welche tatsächlich bedienbar sind, bleibt einem nichts anderes übrig, als jeden Schalter einzeln abzuklappern. Dass dabei viele Stellen der Observation nicht gut beleuchtet sind, hält zwar einerseits die spannende Atmosphäre hoch, andererseits nervt es aber nach kurzer Zeit, weil man nicht erkennen kann, ob man Schalter XY bereits überprüft hat und ob er nun bedienbar ist oder nicht. Besonders ärgerlich ist das aufgrund der extrem trägen Schwenkgeschwindigkeit der Kameras.

Wo bin ich?

Dass ihr aufgrund der realistischen Darstellung der verwinkelten Raumstation schnell mal durcheinander kommt, ist fast schon die logische Konsequenz. Wer nämlich mal Bilder aus der ISS gesehen hat, weiß, dass an allen Wänden Geräte angebracht sind und die Sichtweise, wo genau oben, unten, links und rechts ist, von der eigenen Perspektive abhängt. Zwar bietet das Spiel einem eine Navigationsfunktion, diese stellt jedoch nur eine kleine Hilfe dar. Grund dafür ist die schlechte Sichtbarkeit der Navigationspunkte.

Odyssee im Weltraum

Die Hauptstory drängt jedoch sämtliche negativen Aspekte deutlich in den Hintergrund. Völlig alleine auf der Observation macht ihr euch mit Emma daran, herauszufinden, was eigentlich los ist. Dabei wird es immer mysteriöser und komplizierter und die glaubhafte Soundkulisse trägt dazu bei, dass ihr euch immer unbehaglicher fühlt, wenn ihr die Observation durchsucht. Je mehr Licht ihr ins Dunkel bringt, desto mehr bringt euch das Spiel dazu, zu reflektieren und genau darüber nachzudenken, was ihr bereits erfahren habt. Abschließend lässt sich sagen, dass euch das Spiel bis zum Schluss beschäftigen und nach dem Finale mit offenen Mündern zurücklassen wird. ❑

MEINE MEINUNG

Maximilian Paffrath



„Die Atmosphäre und die Story haben mich positiv überrascht."

Als ich Observation das erste Mal gestartet habe, dachte ich nicht, dass es mich so fesseln und unterhalten würde. Die Story zieht einen förmlich in die Tiefen des Weltalls und man will so schnell wie möglich herausfinden, was eigentlich passiert ist. Dass ihr die Rolle der Bord-KI S.A.M. übernehmt, verleiht dem Spiel einen frischen Ansatz. Auch die Rätsel sind gut gelungen. Es wurde genau das richtige Maß zwischen leicht und schwer gefunden, sodass beim Spielen kein Frust aufkommt. Besonders gut gefallen hat mir der große Detailgrad der Observation. Die Ähnlichkeit des Interieurs zu real existierenden Raumstationen, wie zum Beispiel der ISS ist beeindruckend. So fällt es auch noch leichter, in das Weltraumabenteuer einzutauchen. Einzig die zu dunklen Bereiche innerhalb der Observation und die viel zu langsame Schwenkgeschwindigkeit der Bordkameras nerven. Allerdings sind das für mich nur kleine und hauptsächlich zu vernachlässigende Kritikpunkte, die angesichts der spannenden und äußerst fesselnden Hauptstory auch nicht groß ins Gewicht fallen. Ein wirklich gelungenes Sci-Fi-Abenteuer!

PRO UND CONTRA

- ➕ Mysteriöse und packende Story
- ➕ Sehr realistische Darstellung der Raumstation
- ➕ Sehr gute Grafik und Soundeffekte
- ➕ Gelungene Rätsel
- ➕ Weltraumspaziergänge machen Spaß
- ➕ Klasse Weltall-Atmosphäre
- ➖ Teilweise viel zu dunkle Umgebung
- ➖ Raumstation oft unübersichtlich
- ➖ Bordkamera schwenkt zu langsam
- ➖ Weltraumspaziergänge zu selten





Hier seht ihr das Innenleben der Observation. Man könnte aber glatt meinen, dass dies ein Live-Bild aus der ISS ist.



So offensichtlich wie hier kleben die Infos nicht immer an der Wand. Mal müsst ihr Laptops durchsuchen oder auch erst Passwörter finden.

Von: Jan Dangschat & Lukas Schmid

Auf einem Kreuzfahrtschiff erlebt ihr als Schauspieler einen Horror-Trip auf hoher See.

Genre: Adventure
Entwickler: Bloober Team
Publisher: Gun Media
Erscheinungsdatum: 28. Mai 2019
Preis: ca. € 24,99
USK: noch nicht geprüft

Layers of **Fear 2**

Im Jahr 2016 konnte Layers of Fear viele Horror-Fans begeistern und beeindruckte vor allem durch eine unheimliche Atmosphäre sowie ein spannendes Szenario. Ein psychisch kranker Maler stand im Mittelpunkt des Gruselspiels. Der Nachfolger versucht sich erneut an einer interessanten Prämisse: Auf einem Kreuzfahrtschiff übernehmen wir die Rolle eines Schauspielers. Auf dem Dampfer geht es aber nicht mit rechten Dingen zu und es liegt an euch, die Hintergrundgeschichte eurer Spielfigur aufzudecken.

Horror auf hoher See

Layers of Fear 2 verzichtet dabei auf eine Einleitung und wirft euch direkt ins Geschehen. Wer genau ihr seid und was ihr hier macht, müsst ihr selber herausfinden. Die Story wird dabei sehr kryptisch erzählt, treibt aber zum Weiterspielen an. Unter anderem findet ihr immer wieder Hinweise auf zwei Kinder, die sich auf das Schiff geschlichen haben. Wer sind die beiden und warum befinden sie sich an Bord? Ihre Geschichte war für uns beim Testen die Hauptmotivation, das Horror-Adventure bis zum Ende zu erleben. Zwar ist die Erzählweise nicht sehr originell und wird zum größten Teil durch Notizen sowie Objekte in der Spielwelt vorangetrieben, doch da der Titel nach und nach seine Geheimnisse preisgibt, steigt die Spannung zum Ende hin konstant an. Auch das Motiv des Schauspiels wird immer wieder auf interessante Weise in die Spielwelt integriert und birgt einige Anspielungen auf die frühe Zeit der Filme, wirkt insgesamt aber etwas aufgesetzt und will nicht wirklich zur Erzählung passen. Doch zu viel von der Handlung wollen wir an dieser Stelle nicht verraten, da diese Dreh- und Angelpunkt von Layers of Fear 2 ist. Abseits der Geschichte bietet der Titel jedoch nicht viel und kann nicht vollends überzeugen.

Nicht viel zu tun

Da ist zum einem die geringe spielerische Vielfalt. Den Großteil des Abenteuers verbringt ihr damit, euch einfach durch die Gänge des Schiffes zu bewegen. Zur Auflockerung gibt es dann kleine Rätsel, die entweder sehr einfach oder sehr unklar sind, aber immerhin für etwas Abwechslung sorgen und schön insziniert sind. Ebenso kommt es immer wieder zu Verfolgungsjagden, durch die versucht wird, etwas Spannung aufzubauen. In diesen Passagen müsst ihr vor einem Gegner fliehen. Werdet ihr gefasst, startet ihr vom letzten Kontrollpunkt. Oftmals setzen diese Sequenzen auf Trial & Error. Der richtige Weg ist nämlich nicht immer eindeutig. Durch mehrfaches Ableben scheitert der Titel bei dem Versuch, Spannung aufzubauen und es setzt sogar Frust ein. Diese künstliche Erzeugung von Stress passt nicht ganz zu Layers of Fear 2 und fühlt sich häufig überflüssig an. Das wäre zu verzeihen, wenn der Titel wenigstens eine gruselige Atmosphäre vorzuweisen hätte. Aber auch hier kann der Horror-Trip nicht begeistern.


Durch Objekte erhaltet ihr mehr Informationen zu den Hintergründen des Spiels. Beim Betrachten wird euch immer etwas zum Gegenstand erzählt.


Sehr oft gibt es klare Anspielungen an die unterschiedlichsten Filme. Hier haben sich die Macher zum Beispiel von Metropolis inspirieren lassen.



Die Optik von Layers of Fear 2 kann definitiv überzeugen. Die Umgebungen wirken realistisch und passen perfekt zum Szenario.

MEINE MEINUNG

Jan Dangschat



„Interessante Geschichte, aber der Horror-Aspekt enttäuscht."

Durch seine gruselige Atmosphäre und interessante Prämisse konnte der erste Teil von Layers of Fear ziemlich viele Fans gewinnen. Die Fortsetzung rief zwar auch durch ein spannendes Szenario vorerst Begeisterung bei mir hervor, aber die Horror-Elemente zündeten schlussendlich nicht wirklich und wirkten teils sehr plump. Auch die Jumpscares ließen mich kalt und insbesondere die Trial&Error-Passagen wirkten aufgesetzt. Immerhin konnte mich die spannende Geschichte, welche sich erst nach und nach zusammensetzte, zum Weiterspielen motivieren, selbst wenn der Titel Motion-Sickness bei mir auslöste. Aufgrund dessen war ich auch nicht enttäuscht, als ich nach knapp fünf Spielstunden bereits den Abspann zu sehen bekam. Spielerisch war diese Erfahrung zudem sehr austauschbar und ich hatte genug von dem Psycho-Horror gesehen. Die meisten Aha-Momente wiederholten sich so schnell, dass bereits nach dem zweiten der insgesamt fünf Akte einem alles bekannt vorkam und man nur noch selten überrascht wurde. Auch ist der Schauplatz nur eine Kulisse und hat keinen richtigen Hintergrund. Wenigstens die interessante Story konnte mich ein klein wenig darüber hinweg trösten.

Kein richtiger Grusel

Grund dafür sind unter anderem die wenig überraschenden Schockmomente. Nur selten sind wir beim Spielen wirklich zusammengezuckt und die Jumpscare-Momente haben nie so richtig gezündet. Das ist natürlich auch eine Frage des eigenen Empfindens, doch oftmals arbeitet Layers of Fear 2 mit sehr bekannten Klischees. Eine gruselige Atmosphäre baut das Abenteuer auch fast nie auf. Dafür passiert deutlich zu viel und es gibt nur wenige Momente zum Durchatmen. Tatsächlich liegt der Fokus mehr auf Schreckmomenten und der ständigen Veränderung der Umgebung. Diese sponanten räumlichen Wechsel kommen derart häufig vor, dass man sich nie orientieren kann. Sobald man mal ein Gefühl für die Umgebung bekommen hat, wird der Aufbau auch schon über Bord geworfen und ihr findet euch ganz woanders wieder. Natürlich soll das den Psycho-Horror unterstützen, allerdings wird dies so häufig genutzt, dass der ganze Effekt schnell seinen Reiz verliert. Ebenso ist das Schiff unfassbar linear, es gibt immer nur einen Weg, der weiter führt. Der Schauplatz dient dann nur noch als Kulisse und auch die spielerische Freiheit fällt flach, denn selbst erkunden kann man den Ort nicht. Sehr schade, denn grafisch kann sich der Titel echt sehen lassen.

Ansprechende Technik

Audiovisuell kann man Layers of Fear 2 dafür nicht viel ankreiden. Die Grafik ist auf hohem Niveau und bietet sehr scharfe Texturen. Visuell erinnert das Gruselspiel an die P.T.-Demo und wirkt sehr realitätsnah. Jedoch wechselt der Titel sehr häufig in eine Schwarz-Weiß-Optik, wodurch zwar eine interessante Licht-Schatten-Dynamik entsteht, aber auch viele Details im Dunkeln versinken. Zudem ein Hinweis für Personen, die an Motion-Sickness leiden: Durch die realistische Optik und die gleichzeitige Verwirrung durch die ständige Veränderung der Umgebung kann der Titel Übelkeit auslösen, trotz Einstellungsmöglichkeiten bezüglich des Field of Views. Die Soundkulisse ist gut gelungen und auch die wenigen Sprecher leisten gute Arbeit. Anstatt allerdings Musik und Soundkulisse geschickt zu nutzen, um eine gruselige Grundstimmung zu erzeugen, dachten sich die Entwickler in viel zu vielen Momenten offenbar: „Hauptsache laut!" Dann kracht und dröhnt es um einen herum und vom angepeilten Horror-Effekt bleibt nicht mehr viel übrig.

Alles in allem bietet Layers of Fear 2 eine packende Geschichte mit einem interessanten Szenario und kann vor allem auf audiovisueller Ebene überzeugen. Doch nervige Verfolgungsjagden, einfache oder unklare Rätsel, schwache Schockmomente und der fehlende Erkundungsaspekt vermiesen den Horror-Aspekt. Der Grusel-Trip ist mit einer Spielzeit von fünf bis sechs Stunden zudem nicht besonders lang, bietet aber immerhin unterschiedliche Enden. Deutlich länger wird der Besuch des Kreuzfahrtschiffes dadurch aber auch nicht. ❑

PRO UND CONTRA

- ➕ Interessante Geschichte
- ➕ Selten genutztes Szenario
- ➕ Beeindruckende Grafik
- ➖ Keine Erkundung, einfaches Abklappern von Räumen
- ➖ Rätsel entweder sehr einfach oder unklar
- ➖ Langweilige Schockmomente
- ➖ Anstrengende Verfolgungsjagden
- ➖ Verwirrender Aufbau





Ihr werdet euch nicht nur auf den Kreuzschiff wiederfinden. Oftmals verwandelt sich die Spielwelt in obskure Level.



Mit laufender Spieldauer verwandelt sich Layers of Fear 2 immer mehr in einen bizarren Fiebertraum und inszeniert sich dabei sehr schön.

Conan **Unconquered**

Genre: Strategie
Entwickler: Petroglyph
Publisher: Funcom
Erscheinungsdatum: 29. Mai 2019
Preis: 29,99 Euro
USK: Nicht geprüft

Blutige Strategie-Kämpfe mit einem Hauch Tower-Defense und das alles in dem barbarischen Conan-Universum. Geht diese Mischung auf?

Von: Jan Dangschat & Matti Sandqvist

Sagt euch They are Billions etwas? Der Indie-Titel konnte Anfang 2018 viele Strategie-Liebhaber für sich gewinnen – unter anderem auf Grund des originellen Spielprinzips. Die Mischung aus Echtzeit-Strategie und Tower-Defense brachte frischen Wind in das Genre, trotz eines sehr hohen Schwierigkeitsgrades. Conan Unconquered versucht nun diese Formel in das Barbaren-Universum zu übertragen. Ob das klappen kann?

Mehr bedeutet weniger

Beginnen wir aber erstmal mit den Grundlagen. Ihr baut in Conan Unconquered eine Basis auf und versucht euch dabei, gegen immer stärker werdende Wellen von Gegnern zu verteidigen. Im Fokus steht neben dem Aufbau der Verteidigungen auch das Wirtschaftssystem. Zum Bau von Mauern und der Rekrutierung von Einheiten benötigt ihr in erster Linie Gold, welches ihr durch Häuser erhaltet. Damit ihr aber überhaupt eine Siedlung errichten könnt, wird Holz und Nahrung benötigt. Die Rohstoffe erhaltet ihr durch Produktionsgebäude, die wiederum euer Gold-Einkommen sinken lassen. Dadurch baut sich schnell ein Wirtschaftskreislauf auf und es gibt ständig etwas zum Optimieren. Das klingt jetzt in der Theorie komplex, in der Praxis behält man aber durch hilfreiche Anzeigen ständig den Überblick. Insgesamt funktioniert diese Mechanik gut und es gibt dauerhaft Entscheidungen zu treffen. Sollte ich weitere Häuser bauen oder erstmal meine Verteidigungen weiter aufbauen? Brauche ich mehr Einheiten oder überlebe ich die nächste Welle noch so? Wofür man sich letzten Endes entscheidet, kann durchaus das Spiel beeinflussen und muss wohl bedacht werden. Das macht Spaß und motiviert, lediglich zu Beginn eines Matches ist oftmals langes Warten auf Gold angesagt. Denn dieses und Rohstoffe wie Holz, Stein oder Eisen erhält man erst nach dem Ablauf eines Zyklus, welcher knapp eine halbe Minute lang ist.

Wir brauchen Mauern, jede Menge Mauern!

Damit ihr im Kampf gegen die Horden des Feindes auch eine Chance habt, stehen euch in erster Linie Mauern und Türme zur Verteidigung zur Verfügung. Diese baut ihr am besten an Engstellen und verhindert so, dass die gegnerischen Einheiten einfach in eure Siedlung einmarschieren. Die Türme solltet ihr zudem rasch mit Fernkampfein-



Die Steinhäuser fangen weniger schnell Feuer und halten auch mehr aus, daher solltet ihr sie am besten am Rand eurer Siedlung bauen.

Die Helden teilen ordentlich aus und stecken auch viele Treffer ein. Sie eignen sich daher gut als letzte Rettung, wenn die Feinde durchgebrochen sind.

heiten besetzten, um den Widersachern Saures zu geben. Die Kämpfe fühlen sich dabei sehr wuchtig an und sind auch ordentlich blutig, was zu dem Universum gut passt. Ein schneller Aufbau der Verteidigung ist das A und O von Conan Unconquered. Das erfahrt ihr meistens am eigenen Leib, denn insbesondere der Beginn des Spiels kann sehr schwer sein. Aufgrund eines fehlenden Tutorials müssen erst mal viele Mechaniken selbst erlernt werden, was zu Beginn für ordentlich Frust sorgen kann. Wird es mal zu hektisch, könnt ihr jederzeit das Spiel pausieren. Das hilft, um in Ruhe weitere Schritte zu planen. Die Grundlage von Conan Unconquered funktioniert und die Planung sowie der Aufbau der Verteidigungen machen durchaus Spaß. Der hohe Schwierigkeitsgrad bietet genug Herausforderung und insbesondere die späteren Wellen zu schlagen ist sehr befriedigend. Dennoch gibt es immer wieder Ungereimtheiten, die den Spielspaß verringern.


Mit der Tempel-Erweiterung könnt ihr einen riesigen Avatar beschwören. Dieser macht mit den Gegnern kurzen Prozess, kann aber auch die eigenen Gebäude zerstören.

Feuer – der größte Feind eines Barbaren

Habt ihr nämlich erst mal eine Mauer hochgezogen und dahinter noch besetzte Türme stehen, sind die Gegner für eine längere Zeit kein Problem mehr. Tatsächlich schaffen es die einfachen Soldaten des Gegners nicht, eure Mauern zu durchbrechen, erst recht nicht, wenn eure Verteidigungen aus Stein bestehen. Sobald der Feind mit Katapulten und Rammböcken ankommt, werden auch eure stärksten Verteidigungen fallen. Das liegt daran, dass feindliche Schleudern nie in die Reichweite der eigenen Verteidigungsanlagen geraten. Selbst der eigene Katapultturm kann die feindlichen Kriegsmaschinen nicht erreichen. Das ist unfassbar nervig, da man tatenlos zusehen muss, wie die eigenen Mauern eingerissen werden. Ebenso sind Nahkampfeinheiten nur selten sinnvoll, da sie von den Horden des Feindes einfach überrannt werden. Zwischen den Wellen bleibt euch dann zudem nur wenig Zeit, um eure Verteidigungslinien wiederaufzubauen. Ebenso frustrierend ist auch das gegnerische Feuer, welches eure Gebäude in Brand setzt. Zwar können eure Einheiten die Flammen löschen und beginnen auch selbständig damit, doch nach einem gelöschten Konstrukt hören sie damit auf. Danach muss man selbstständig die Truppen auswählen und ihnen befehligen, auch die restlichen Strukturen mit Sand zu bewerfen. Außerdem gibt es einige Probleme bei der Wegfindung der KI. So bleiben Einheiten stecken, betreten Türme nicht oder blockieren sich gegenseitig. Vor allem in stressigen Situationen ist dies ein echtes Problem und insbesondere für ein Echtzeit-Strategie-Spiel nur wenig verzeihlich.

Conan und Co.

Ebenso sollte man in einem Strategie-Spiel nicht den Tiefgang vernachlässigen, woran es Conan Unconquered aber leider mangelt. Zwar gibt es einige Technologien zum Erforschen, jedoch bestehen diese hauptsächlich aus Verbesserung bereits bekannter Gebäude. Einige Erweiterungen sind zudem sehr kostspielig und rechtfertigen sich dann im Nachhinein eher weniger. Auch gibt es nur eine Handvoll Einheiten: Es stehen euch Schwertkämpfer, Speerwerfer, Kavallerie sowie die bereits genannten Magier und Priester zur Verfügung. Zwar gibt es diese in unterschiedlichen Stufen, die Auswahl bietet insgesamt aber nur wenig Spielraum für interessante Manöver. Zu den einfachen Soldaten steht euch auch ein Held zur Verfügung. Dieser ist besonders stark und erhält im Laufe des Spiels auch eine Spezialfähigkeit, lässt jedoch ebenfalls Tiefgang vermissen. Weitere Spezialfertigkeiten oder frei wählbare Verbesserungen sind hier Fehlanzeige. Außerdem gibt es aktuell nur zwei Helden, einen DLC mit einem dritten Kämpfer ist vorhanden, der Preis von sage und schreibe zehn Euro ist aber hanebüchen. Ein stärkerer Fokus auf diese Einheiten täte Conan Unconquered gut und würde den Titel auch von der Konkurrenz abheben, jedoch bleibt der Umfang und Komplexität der Helden enttäuschend.


Im Koop-Modus teilt ihr euch die Ressourcen, daher ist eine gute Absprache wichtig. Die Gebäude eures Mitspielers könnt ihr aber nicht nutzen.

Zwei Barbaren müsst ihr sein!

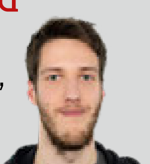
Neben dem freien Spiel gibt es noch fünf Szenarien, die nach und nach die weiteren Gefahren der Spielwelt einleiten. Eine Geschichte gibt es jedoch nicht dazu, wodurch das freie Spiel doch im Fokus steht. Zudem lässt sich der Titel auch im Koop spielen. Hier teilt ihr euch mit einem anderen Spieler eure Ressourcen und versucht gemeinsam zu überleben. Das macht Spaß und auch die Aufgaben lassen sich gut aufteilen. So kann ein Spieler sich um den Aufbau der Siedlung kümmern, während der zweite Mitspieler die Einheiten und Verteidigungen managt.

Auf technischer Ebene ist Conan Unconquered eher Mittelmaß und die Grafik kann sicherlich keinen Hund hinterm Ofen hervorlocken. Für diese geringe grafische Qualität benötigt das Strategiespiel jedoch sehr hohe Anforderungen und vor allem im späteren Verlauf kommt es zu deutlichen Rucklern.

Conan Unconquered bietet fordernde Strategie-Schlachten und vor allem der Koop-Modus macht Laune, insgesamt plagen den Titel aber viele Probleme. Die Einheiten haben Schwierigkeiten bei der Koordination und die hohen technischen Anforderungen, der geringe Tiefgang und die kleine Auswahl an Einheiten sowie Helden machen aus dem Strategie-Spiel ein ziemlich belangloses Erlebnis. Wenn das Konzept für euch interessant klingt, werft doch lieber einen Blick auf die Konkurrenz. ❑

MEINE MEINUNG

Jan Dangschat



„Fordernde Schlachten, aber auch jede Menge Probleme.“

Während des Spielens von Conan Unconquered hatte ich zwar durchaus Spaß, aber die Probleme des Strategiespiels machten mir immer wieder einen Strich durch die Rechnung. Die fehlerhafte Wegfindung der Einheiten sorgt für echte Probleme bei der Verteidigung und frustriert ungemein. Die Helden sind zwar eine interessante Idee, lassen aber Tiefgang vermissen und vor allem die geringe Auswahl fällt negativ ins Gewicht. Die hohen technischen Anfoderungen sorgen zudem dafür, dass es immer wieder zu Rucklern kam. Das Wirtschaftssystem funktioniert durchaus gut und die Planung der Verteidigung macht Spaß, aber all dies kann der Konkurrent They are Billions deutlich besser. Conan Unconquered hat sich sehr stark an dem Indie-Titel orientiert und auch einige Mechaniken direkt übernommen, jedoch fühlt sich der Ausflug ins Barbaren-Universum weniger rund an. Immerhin der Koop-Modus wirkt frisch und ist eine sinnvolle Erweiterung des Genres.

PRO UND CONTRA

- ➕ Fordernde Echtzeitstrategie
- ➕ Wirtschaftssystem ist motivierend
- ➕ Blutiges Kampfgeschehen
- ➕ Spaßiger Koop-Modus
- ➖ KI-Probleme
- ➖ Geringe Auswahl an Einheiten
- ➖ Helden bieten kaum Tiefgang
- ➖ Hohe technische Anforderungen
- ➖ Zu Beginn ist langes Warten auf Gold angesagt





Battalion 1944

Genre: Action
Entwickler: Bulkhead Interactive
Publisher: Square Enix
Erscheinungsdatum: 23. Mai 2019
Preis: ca. € 19,99
USK: Nicht geprüft

Nach über einem Jahr hat Battalion 1944 seinen Early-Access-Status verlassen. Wie gut ist nun die Vollversion des Multiplayer-Shooters?

Von: Jan Dangschat & Matti Sandqvist

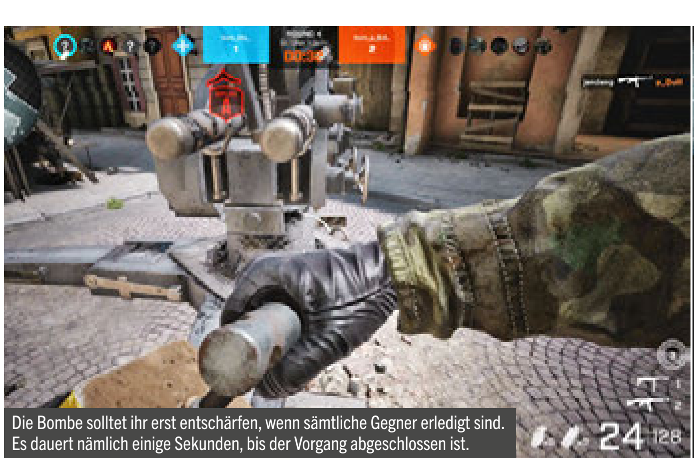
Ihr habt nach Battlefield 5 und Call of Duty WW2 immer noch nicht genug vom Zweiten Weltkrieg? Dann haben wir gute Nachrichten für euch, denn Battalion 1944 hat seinen Early-Access-Status hinter sich gelassen und ist nun als Vollversion auf Steam erhältlich. Was hat der Shooter drauf und was unterscheidet ihn von der Konkurrenz?

Krieg mit nur zehn Mann

Um bereits die zweite Frage aus dem Weg zu räumen: Battalion 1944 hat nur wenig mit Battlefield oder Call of Duty gemeinsam, viel treffender ist ein Vergleich mit dem Shooter-Klassiker Counter-Strike. Denn im Fokus von Battalion 1944 steht der Wartide-Modus. Hier kämpfen zwei Teams mit jeweils fünf Spielern gegeneinander und versuchen pro Runde entweder eine Bombe zu platzieren oder ebenjenes zu verhindern. Wenn die Bombe erfolgreich zur Detonation gebracht oder entschärft wurde, ist eine Runde auch vorbei. Ebenso gewinnt ein Team eine Runde, wenn das gegnerische Team ausgeschaltet wurde. Nach zwölf gewonnen Runden steht der Sieger fest. Der Spielmodus ist simpel und erfindet das Rad sicherlich nicht neu. Nichtsdestotrotz sind die Gefechte in Battalion 1944 unterhaltsam, was vor allem am taktischen Tiefgang liegt. Das fängt schon bei der Waffenauswahl an: Ihr habt die Wahl zwischen sieben unterschiedlichen Schießeisen, die ihr euch für Token kaufen könnt. Nach jeder Runde erhaltet ihr eine dieser Münzen, für Kills oder das Platzieren/Entschärfen der Bombe gibt es weitere Taler. Mit der gewonnenen Währung könnt ihr euch Schrotflinten, MPs oder Gewehre kaufen. Jede Waffe hat dabei ihre Vor- und Nachteile – insbesondere der Rückstoß muss in den Feuergefechten gut berücksichtigt werden. Das Waffenhandling benötigt jede Menge Übung und kann vor allem zu Beginn frustrieren. Erst wenn die Rückstöße und Spray-Patterns der einzelnen Wummen verinnerlicht wurden, beginnt die Shooter-Mechanik von Battalion 1944 ihr Potenzial zu entfalten. Die Auswahl an Waffen ist zwar nicht sehr groß, dafür sind die Schießeisen gut balanciert und kein Gewehr ist zu stark. Doch allein das zielsichere Schießen reicht nicht aus, um mit dem Team einen Sieg zu feiern.

Die wichtigste Waffe eines Soldaten: Rauch!

Um wirklich taktisch vorzugehen, muss man sich auch gut auf dem Spielfeld auskennen. Die Karten bieten genügend Fläche, um Gegnern in die Seite zu fallen, sind andererseits aber nicht zu groß, sodass Konfrontationen nicht lange auf sich warten lassen. Ebenso wie die Waffen sind die Karten in Battalion 1944 sehr gut balanciert.



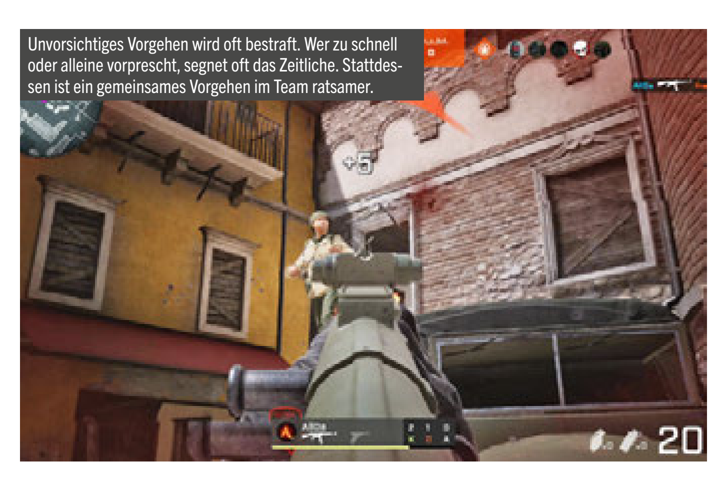
Die Bombe solltet ihr erst entschärfen, wenn sämtliche Gegner erledigt sind. Es dauert nämlich einige Sekunden, bis der Vorgang abgeschlossen ist.



Scharfschützengewehre sind sehr stark und erledigen Gegner meistens direkt mit einem Schuss. Im Nahkampf solltet ihr aber eher auf das Gewehr verzichten.

Der Aufbau der Schlachtfelder bleibt immer fair und nie hat ein Team einen ungerechten Vorteil. Lediglich die Anzahl der Karten lässt noch ein paar Wünsche offen – nur sieben Schlachtfelder sind aktuell verfügbar.

Um mehr Taktik ins Spielgeschehen zu bringen, gibt es noch Granaten. Insbesondere die Rauchgranaten sind ein wichtiger Spielfaktor, da sich mit ihnen Zugänge blockieren lassen die für den Angriff oder die Verteidigung nützlich sind. Dazu sollte noch erwähnt werden, dass es eine Gesundheits-Regeneration gibt. Daher können Rauchgranaten auch genutzt werden, um einen sicheren Rückzug zu gewährleisten. Während eines Gefechts ist aber nicht immer klar, wie viele Lebenspunkte noch vorhanden sind, da keine Anzeige dafür vorhanden ist. Lediglich durch einen Bloody-Screen wird der ungefähre Gesundheitsstand übermittelt. Der wichtigste Punkt für ein erfolgreiches Match ist aber eine gute Zusammenarbeit des Teams. Die Absprache ist hier das A und O: Gegnerpositionen, Aufstellungen oder Angriffspläne müssen gut koordiniert werden, was mit dem integrierten Voice-Chat zumeist gut funktioniert. Auch lassen sich die bereits erwähnten Token untereinander teilen. Dadurch wird gewährleistet, dass jedes Teammitglied eine solide Waffe in den Händen hält.


Unvorsichtiges Vorgehen wird oft bestraft. Wer zu schnell oder alleine vorprescht, segnet oft das Zeitliche. Stattdessen ist ein gemeinsames Vorgehen im Team ratsamer.

Sprinten, springen, sterben

Darüber hinaus muss auch die Bewegung im Spiel gemeistert werden. Neben dem Sprinten und Ducken kommt auch noch das Lehnen und Liegen hinzu. Letzteres macht euch zwar zu einem unbeweglichen Ziel, dafür seid ihr aber schwer zu entdecken. Das Lehnen ermöglicht euch zudem ein sicheres Blicken um Ecken. Durch geducktes Laufen seid ihr außerdem noch lautlos unterwegs und könnt Gegnern damit leichter in den Rücken fallen. Doch hier hört es noch nicht auf, wenn es nur um die Fortbewegung geht: Die einzelnen Bewegungen lassen sich kombinieren, wodurch ihr zum Beispiel einen Strafe-Jump ausführen könnt. Dieser Sprung aus der Deckung macht euch zu einem schwer zu treffenden Ziel, gleichzeitig könnt ihr dann noch schießen. Zwar sinkt eure Genauigkeit dadurch, jedoch nicht in so starkem Maße, dass keine Treffer mehr möglich sind. Dadurch sind auch offensive Manöver möglich. Das Movement fühlt sich insgesamt sehr flüssig an und kann vor allem in Duellen einen wichtigen Vorteil bringen.

Steile Lernkurve im Krieg

Waffenhandling, Kartenwissen, Granaten, Bewegung und Teamplay: All diese Faktoren müssen beachtet werden, um als Sieger aus einer Partie zu gehen. Das sorgt dafür, dass der Einstieg in Battalion 1944 ziemlich schwierig ist. Die Lernkurve ist extrem steil, aber umso befriedigender zu meistern. Erst wenn die einzelnen Mechaniken verinnerlicht sind, beginnt der Shooter so richtig Spaß zu machen. Dazu fühlen sich die Matches im Wartide-Modus sehr rund an.

Wer sich doch eher nach einer schnellen Runde sehnt, kann zur Abwechslung einen Blick in den Arcade-Modus werfen. Hier stehen klassische Spielmodi wie Team-Deathmatch oder Capture the Flag auf der Tagesordnung. Für die kurze Abwechslung oder zum Erlernen der Grundmechaniken reicht das zwar allemal aus, dennoch steht der Wartide-Modus deutlich im Fokus.

Simple Optik, lange Wartezeiten

Auf technischer Ebene wirkt Battalion 1944 nicht sehr modern und spart an imposanten Effekten. Das kommt dem taktischen Gameplay sehr zugute, da es kaum Ablenkungen vom Spielgeschehen gibt. Ebenso läuft das Spiel dadurch sehr flüssig, auch auf älteren Rechnern. Lediglich das Matchmaking benötigte während unseres Tests zum Teil viel Zeit. Bis zu fünf Minuten auf eine Zuweisung zu einem Match zu warten, strapaziert dann schon die Nerven.

Battalion 1944 macht zusammengefasst sehr viel Spaß, aber der Einstieg verlangt jede Menge Geduld und es dauert eine ganze Weile, bis es wirklich Klick macht. Ist dies aber erst einmal überstanden, entfaltet der Shooter sein ganzes Potenzial. Speziell der taktische Tiefgang sorgt für spannende Gefechte. Verstecken muss sich Battalion 1944 vor der Konkurrenz auf jeden Fall nicht. ❑

MEINE MEINUNG

Jan Dangschat



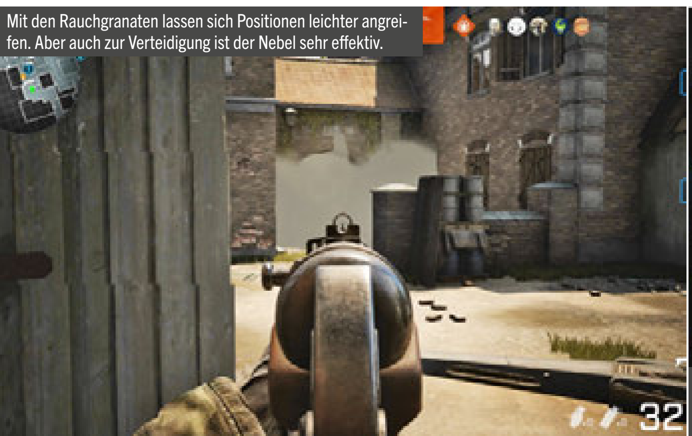
„Steile Lernkurve, dafür spannende, taktische Gefechte"

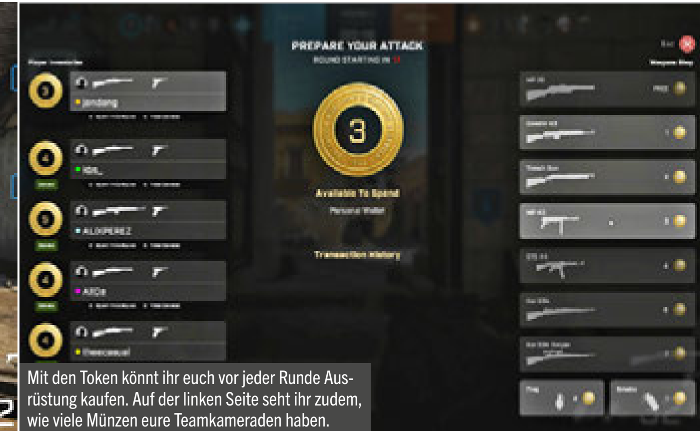
Ich mag Counter-Strike wirklich gerne und habe bereits etliche Stunden auf Dust 2 und Mirage verbracht. Aber Battalion 1944 hat gute Chancen, den Shooter-Klassiker abzulösen. Das Bewegungssystem, Teamplay und gutes Balancing sorgen für viele fordernde und spannende Matches. Zwar ist der Einstieg alles andere als einfach und auch die Kommunikation mit einigen Team-Mitgliedern funktioniert nicht immer ohne Probleme, dennoch ertappe ich mich immer wieder dabei, ein weiteres Match zu starten. Es ist unfassbar befriedigend, dem gegnerischen Team einen Schritt voraus zu sein und die Feinde durch kluge Manöver auszuspielen. Der Umfang von Battalion 1944 kann zwar nicht unbedingt mit der Konkurrenz mithalten, dafür sind Waffen und Karten gut durchdacht. Insgesamt fokussiert sich der Titel nur auf das Wesentliche und funktioniert dadurch umso besser.

PRO UND CONTRA

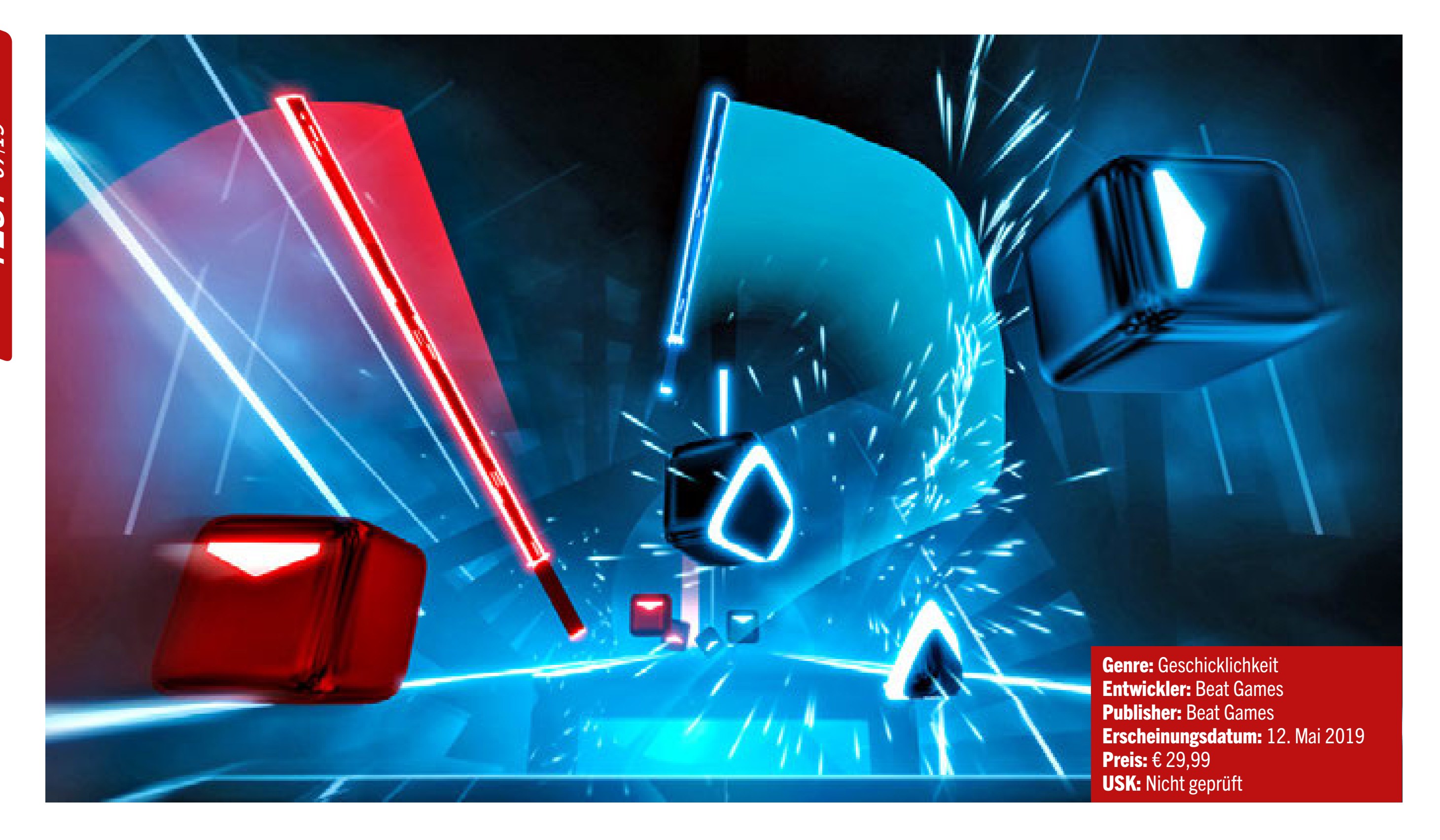
- ➕ Jede Menge taktischer Tiefgang
- ➕ Waffen sind gut balanciert
- ➕ Karten bieten genug strategische Vielfalt
- ➕ Flüssiges Movement
- ➕ Teamplay wird belohnt
- ➕ Simple Optik, die sich auf das Wesentliche konzentriert
- ➖ Teils lange Wartezeiten
- ➖ Schwerer Einstieg
- ➖ Keine Lebensanzeige
- ➖ Nur sieben Karten




Mit den Rauchgranaten lassen sich Positionen leichter angreifen. Aber auch zur Verteidigung ist der Nebel sehr effektiv.



Mit den Token könnt ihr euch vor jeder Runde Ausrüstung kaufen. Auf der linken Seite seht ihr zudem, wie viele Münzen eure Teamkameraden haben.



Genre: Geschicklichkeit
Entwickler: Beat Games
Publisher: Beat Games
Erscheinungsdatum: 12. Mai 2019
Preis: € 29,99
USK: Nicht geprüft

Beat **Saber**

Nehmt euch zwei Lichtschwerter zur Hand und zerschlagt zu passenden Electro-Beats jede Menge Blöcke, denn Beat Saber hat endlich seinen Early-Access-Status verlassen.

Von: Jan Dangschat & Christian Dörre

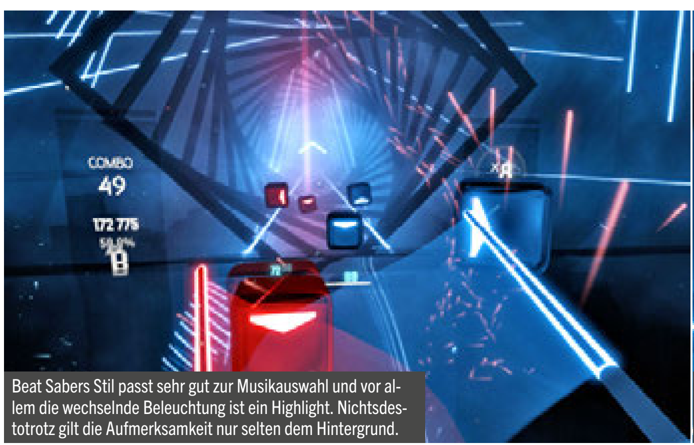
Beat Saber versucht, das Genre der Rhythmus-Spiele wiederzubeleben – und das in der virtuellen Realität. Mit der Veröffentlichung der Vollversion haben wir unsere VR-Brillen aufgesetzt und ordentlich die Lichtschwerter geschwungen.

Die Grundmechanik

Das Spielprinzip von Beat Saber ist sehr simpel: Mit einem roten und einem blauen Laserschwert bewaffnet sollt ihr Blöcke passend zur Musik zerschneiden. Dabei müsst ihr die Klötze mit der richtigen Klinge im korrekten Winkel treffen. Was nach schlichter Hand-Augen-Koordination klingt, entfaltet sein ganzen Potenzial in der praktischen Ausführung. Da der Soundtrack mit den eigenen Bewegungen harmoniert und jeder Treffer zum Beat passt, baut sich sehr schnell ein Flow auf. So versinkt man richtig in der virtuellen Realität und verschmilzt geradezu mit der Musik. Jeder Song ist zudem sehr gut choreografiert und die Übergänge zwischen zwei Schlägen sind flüssig. Die Grundmechanik von Beat Saber funktioniert und der Titel entfaltet schon nach wenigen Minuten sein Potenzial. Zwar verändert sich das grundlegende Spielgeschehen nie, dafür erwarten euch aber jede Menge Herausforderungen, die auch für längere Zeit motivieren.

Schwierigkeitsgrade, Spielmodi und Modifikationen

Jeder Song kann in fünf unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden angegangen werden. Auf „Leicht“ und „Normal“ bleibt die Anzahl der Blöcke noch überschaubar. Wer sich an „Expert“ oder gar „Expert+“ heranwagt, wird schnell in einer schier endlosen Menge an blauen und roten Kästen untergehen. Da kommt es dann auf schnelle Reaktionen und präzise Schläge



Beat Sabers Stil passt sehr gut zur Musikauswahl und vor allem die wechselnde Beleuchtung ist ein Highlight. Nichtsdestotrotz gilt die Aufmerksamkeit nur selten dem Hintergrund.



Mit den Modifikationen lässt sich der Highscore deutlich erhöhen, sie können das Spiel aber auch einfacher machen. Durch einen langsameren Song und das Deaktivieren des Game-Over-Screens kann gut geübt werden.

an. Die Präzision bestimmt übrigens auch die Punktzahl, welche ihr durch das Zerschneiden der Würfel erhaltet. Dadurch entsteht am Ende eines Songs ein Highscore, wodurch der Wiederspielwert erhöht wird. Wem das noch nicht reicht, der kann verschiedene Modifikationen einschalten, um den Score zusätzlich zu erhöhen. Dadurch zieht der Schwierigkeitsgrad noch mal ordentlich an, da zum Beispiel Lieder schneller abgespielt werden oder nach einem Fehler bereits Schicht im Schacht ist. Durch die Schwierigkeitsgrade und Modifikationen bietet Beat Saber mehr als genug Möglichkeiten, euch zu fordern, und wird so selbst nach vielen Stunden Spielzeit nicht langweilig. Wer dennoch etwas Abwechslung haben möchte, kann sich auch noch in zwei alternativen Spielmodi probieren: In der ersten Variante gibt es keine Richtungsanweisungen zum Zerstören der Blöcke, wodurch ihr auch nicht durch eine vorgefertigte Chorografie geleitet werdet. Der andere Modus lässt euch nur mit einem Schwert auf die Kästen los, jedoch ist die Menge der Würfel gleich. Diese beiden Spielweisen bietet etwas Abwechslung, bieten aber nicht denselben Flow wie der Standardmodus und geraten daher etwas in den Hintergrund.



Einige Songs sind in Zusammenarbeit mit anderen Spielen (in diesem Fall: League of Legends) entstanden und bieten neue Farben für eure Lichtschwerter, jedoch kann man die Klingen nicht selber gestalten.

Kampagne und Songs

Ebenfalls nicht Fokus des Titels ist die Kampagne. Eine Geschichte solltet ihr euch hier nicht erwarten. Stattdessen handelt es sich dabei nur um eine Abfolge von Leveln mit unterschiedlichen Zielen. So darf eine Punktzahl nicht überschritten werden oder ihr müsst eure Hände eine bestimmte Strecke weit bewegen. Für kurze Zeit macht die Kampagne auch Spaß und die Lernkurve ist nicht zu steil. Wirklich motivierend ist der Modus aber nicht, da es kein konkretes Ziel oder freischaltbare Elemente gibt. Außerdem ist man auch dazu gezwungen, solche Songs zu spielen, die einem eventuell nicht gefallen. Aktuell gibt es nämlich nur 19 Stücke, wobei die meisten im Electro-Genre angesiedelt sind. Sehr groß ist die Anzahl der Tracks daher nicht. Für 12,99 € ist der Monster-Cat-DLC erhältlich, welcher mit zehn neuen Liedern daherkommt. Wer dann immer noch nicht genug hat, kann auf dem PC den Level-Editor nutzen und eigene Songs hinzufügen.

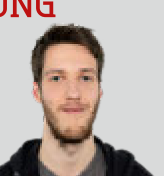
Der Level-Editor

Ein Level-Editor eignet sich natürlich perfekt für Beat Saber. Dadurch kann man seinen eigenen Musikgeschmack mit dem Spiel kombinieren, indem man Lieder aus der eignen Song-Bibliothek in den Titel importiert. Leider ist die Bedienung des Audio-Baukastens aber alles andere als benutzerfreundlich. Das fängt schon beim Auswahlmenü an: Ihr müsst zuerst Beat Saber starten, euer VR-Headset aufsetzen, den Level-Editor auswählen, das Headset wieder absetzen und dann am Desktop arbeiten. Warum kann man den Editor nicht direkt von Steam aus öffnen, ohne vorher die VR-Brille aufsetzen zu müssen? Dazu kommt noch, dass es keine Anleitung zum Erstellen von Songs gibt, wobei das dringend nötig wäre. Der Editor ist nämlich sehr komplex und umständlich zu bedienen. Das ist euch alles zu kompliziert? Ihr wollt stattdessen lediglich die Songs der Community runterladen und spielen? Tja, das funktioniert leider auch nicht. Eigenkompositionen lassen sich nicht teilen, wodurch der Editor seinen ganzen Reiz verliert. Natürlich hat das aufgrund der Import-Funktion lizenztechnische Gründe, dennoch bleibt ein fader Beigeschmack.

Beat Saber ist insgesamt ein unterhaltsames Rhythmus-Spiel, welches jede Menge Herausforderungen bietet. Das Spielprinzip bleibt zwar immer gleich, kann aber durch das befriedigende Trefferfeedback, die passenden Choreografien und die gute Auswahl an Songs begeistern. Zwar ist die Anzahl an Tracks nicht sehr hoch, es wurden aber bereits zwei weitere DLC-Pakete angekündigt. Lediglich der Level-Editor ist eine Enttäuschung und auch die Kampagne kann nicht vollends überzeugen. Dennoch ist Beat Saber geradezu ein Pflichtkauf für VR-Brillen-Besitzer. Bereits ab der ersten Minute macht das Rhythmus-Spiel Spaß und motiviert durch ein einfaches Spielprinzip; um es zu meistern, ist aber viel, viel Übung notwendig. So muss das! ❑

MEINE MEINUNG

Jan Dangschat



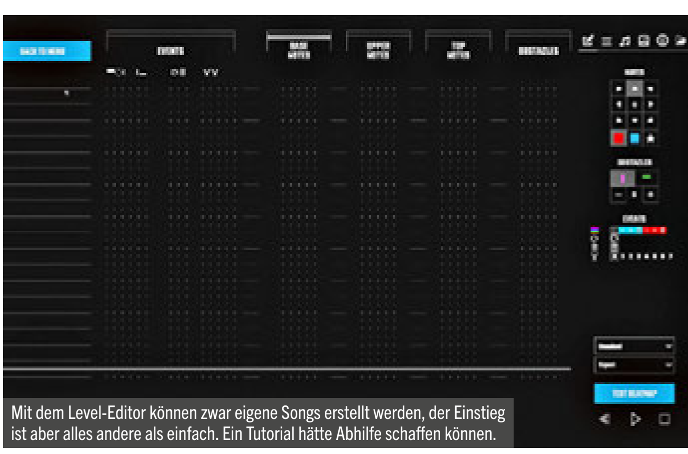
„Beat Saber ist ein Pflichtkauf für alle VR-Besitzer“

Bereits ab der ersten Minute machte mir Beat Saber jede Menge Spaß. Zwar ist das eigentliche Spielprinzip sehr simpel, dafür aber geradezu perfekt umgesetzt. Besonders gut funktioniert Beat Saber mit ein paar Freunden, denn jeder kann sich einfach das VR-Headset aufsetzen und eine gute Zeit haben. Die Grundmechanik hat jeder schnell verstanden und dann kommt es nur noch auf schnelle Reaktionen an. Auch nach etlichen Stunden Spielzeit verliert Beat Saber nicht seinen Reiz und bietet genug Herausforderungen für erfahrene Spieler. Die Kampagne konnte mich jedoch nicht lange fesseln und vor allem der Level-Editor ist nicht sehr benutzerfreundlich. Aber es ist verständlich, dass Songs aufgrund von Urheberrechten nicht einfach geteilt werden können. Nichtsdestotrotz begebe ich mich immer mal wieder in die virtuelle Realität und zerschlage ein paar Blöcke, denn vor allem auf den höheren Schwierigkeitsgraden wird man so richtig gefordert. Zudem gehen die Songs auch noch gut ins Ohr. Was will man mehr?

PRO UND CONTRA

- ➕ Einfache, aber fast perfekt umgesetzte Grundmechanik
- ➕ Angenehmes Trefferfeedback
- ➕ Choreografien sorgen für guten Flow
- ➕ Multiplikatoren und Schwierigkeitsgrade bieten genug Herausforderung
- ➕ Kampagne ermöglicht einen sanften Einstieg …
- ➖ … motiviert aber nicht über längere Zeit
- ➖ Anzahl der Songs nicht sehr hoch
- ➖ Level-Editor kompliziert und ohne Anleitung
- ➖ Kein Teilen von Liedern




Mit dem Level-Editor können zwar eigene Songs erstellt werden, der Einstieg ist aber alles andere als einfach. Ein Tutorial hätte Abhilfe schaffen können.



Auf den höheren Schwierigkeitsgraden geht angesichts der großen Menge an Blöcken schon mal die Übersicht verloren. Hier hilft nur ein hohes Maß an Konzentration.

DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.



Bioshock & Bioshock Infinite

In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre! Der dritte Teil der Reihe, Bioshock Infinite, ist ähnlich überzeugend und glänzt mit einer fantastischen Story.

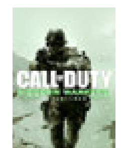
Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games



Borderlands 2

Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: 2K Games



CoD: Modern Warfare Remastered

Adrenalin pur in einer kurzen, aber intensiven Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die hübsche Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Publisher: Activision



Doom

Die alte Schule ist wieder da! Id Software vermischt bekannte Gameplay-Elemente aus den ersten beiden Teilen mit einer modernen Shooter-Mechanik. Das Ergebnis: Die einen lieben es, die anderen finden es etwas altbacken.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Bethesda



Wolfenstein 2: The New Colossus

Die Fortsetzung knüpft an das an, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und setzt überall noch einen drauf: Gameplay, Handlung und Technik können sich allesamt sehen lassen. Ein moderner Shooter-Klassiker!

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda



Bulletstorm: Full Clip Edition

Kompromisslose Action der Sonderklasse: Wer keine tiefgründige Geschichte, Emotionen oder sonstige Kinkerlitzchen braucht, sondern einfach nur genial ballern will, ist bei dieser Action-Orgie genau richtig.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Bethesda

Ego-Shooter (Mehrspieler)

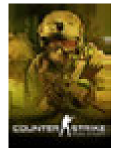
In dieser Rubrik stellen wir euch die besten Team-Shooter vor. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier einiges vertreten.



Battlefield 1

Hervorragend inszenierter Multiplayer auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

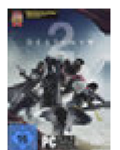
Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts



Counter-Strike: Global Offensive

Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Teamarbeit und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial. Vor allem für Wettkampfspieler gibt's keine Alternative.

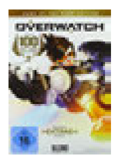
Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve



Destiny 2

Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision



Overwatch

Wer auf der Suche nach einem sehr guten und einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch Genreprofis dank 27 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

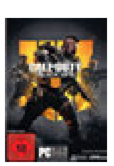
Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment



Team Fortress 2

Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Onlinegefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Getestet in Ausgabe: 12/07
Publisher: Valve



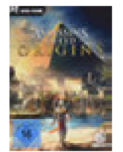
Call of Duty: Black Ops 4

Unser Haus-und-Hof-Finne Matti war beim Testen ganz aus dem Häuschen und sprach vom „besten Call of Duty seit Jahren". Recht hat er, der lustige Nordmann, denn in Sachen Multiplayer wird hier höchste Qualität serviert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision

Rollenspiele

Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!



Assassin's Creed: Origins

Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie auf.

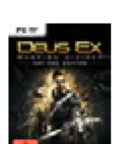
Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft



Dark Souls 3

Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspielerfeatures eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspielfans.

Getestet in Ausgabe: 05/16
Publisher: Bandai Namco



Deus Ex: Mankind Divided

In einer faszinierenden Cyberpunkwelt mit grandiosen Levels erwarten euch mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp. Ähnlich gut wie der Vorgänger Human Revolution.

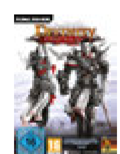
Getestet in Ausgabe: 09/16
Publisher: Square Enix



Diablo 3: Reaper of Souls

Das Add-on macht Diablo 3 zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber.

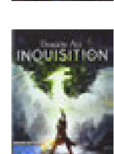
Getestet in Ausgabe: 05/14
Publisher: Blizzard Entertainment



Divinity: Original Sin 2

Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit Baldur's Gate 2.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios



Dragon Age: Inquisition

Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Der erste Teil Origins ist aber auch super!

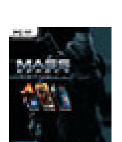
Getestet in Ausgabe: 12/14
Publisher: Electronic Arts



Fallout 4: Game of the Year Edition

Eine toll designte Endzeitwelt, in der ihr frei agiert und überall auf neue Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern mit starkem Anteil an Action, der zulasten der RPG-Elemente geht. Magere Story, aber eine tolle (Crafting-)Sandbox.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Bethesda



Mass Effect Trilogy

Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der Trilogy-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Getestet in Ausgabe: 04/12 (*Mass Effect 3*)
Publisher: Electronic Arts



Path of Exile

Ein herrlicher Diablo-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, alle Inhalte sind zu 100 % free2play.

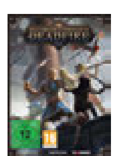
Getestet in Ausgabe: 12/13
Publisher: Grinding Gear Games

Jurassic World Evolution: Claires Zuflucht

Am 18. Juni ist ein neuer DLC für Jurassic World Evolution erschienen. Der Name der Erweiterung ist auch Programm: Im Claires-Zuflucht-DLC sollen wir im Auftrag von Miss Dearing von einer mysteriösen Krankheit befallene Dinosaurier heilen und sie dann anschließend zu der nächsten Insel verschiffen. Der Umfang der Story-Kampagne fällt ähnlich dem des Hauptspiels aus, sprich es gibt wieder mehrere Inseln, auf denen wir den Urzeitechsen helfen. Damit wir die Leiden der Dinos kurieren können, müssen wir sie aber erst einmal beobachten und so passende Mittel für die Heilung erforschen. Hierbei ist es natürlich wichtig, dass die Saurier sich in ihrem Gehege wohl fühlen. Wir müssen etwa, wie schon im Hauptspiel, auf die passende Nahrung und ebenso auf ihre Umgebung achten.

Matti Sandqvist





Pillars of Eternity 2: Deadfire

Isometrische Taktikkämpfe, tolle Dialoge und Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der Reihe Baldur's Gate aus. Anders als im Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive



The Elder Scrolls 5: Skyrim

Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig. Der Total-Conversion-Mod Enderal ist übrigens auch klasse!

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda



The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition

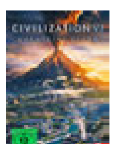
Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons Hearts of Stone und Blood and Wine. Gut 200 Stunden RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, Entscheidungen und brillanter Grafik!

Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Publisher: Bandai Namco



Strategiespiele

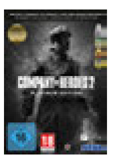
Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 6: Gathering Storm

Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis in die Zukunft. Mit dem zweiten Add-on erreicht das Spiel seinen Höhepunkt und eine Feature-Vielfalt, wie man sie im Rundenstrategie-Genre kaum ein zweites Mal findet.

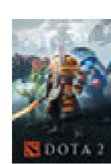
Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: 2K Games



Company of Heroes 2

Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt Company of Heroes 2 mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ



Dota 2

Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme: Dota 2 fesselt dank großer Heldenauswahl und hohen taktischen Anspruches weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: League of Legends.

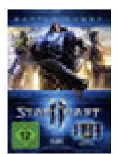
Getestet in Ausgabe: -/-
Publisher: Valve



Shadow Tactics: Blades of Shogum

Forderndes Ninja-Schleichspiel nach Commandos-Muster. Im feudalen Japan schaltet ihr schlaue KI-Gegner aus und wurstelt euch mit einem fünfköpfigen Expertenteam durch die 20 Stunden lange Kampagne. Im Genre aktuell alternativlos.

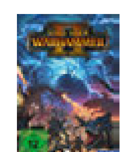
Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Daedalic Entertainment



Starcraft 2: Die komplette Trilogie

Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die Starcraft-2-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

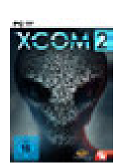
Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)
Publisher: Blizzard Entertainment



Total War: Warhammer 2

Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachteninszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Allerdings war auch der direkte Vorgänger richtig gut.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Sega



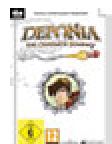
XCOM 2

Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: 2K Games

Adventures

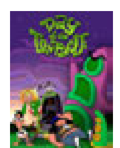
Kluge Rätsel, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. Hier findet ihr die besten Vertreter!



Deponia: The Complete Journey

Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' fiesen Kommentaren. Teil 4, Doomsday, ist ähnlich gut.

Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment



Day of the Tentacle Remastered

Der witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren ist das kurze Adventure für jeden Genre-Fan Pflicht.

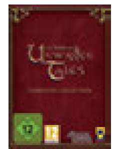
Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine



Life is Strange

Eine emotionale Reise durch die Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die Zeitreise-Story mit ihren harten Entscheidungsmomenten lässt manches Defizit vergessen. Auch gut: das Prequel Before the Storm.

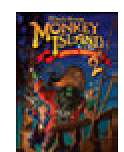
Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix



The Book of Unwritten Tales

Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Der Nachfolger agiert auf ähnlichem Niveau.

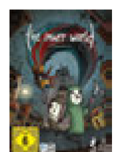
Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow



Monkey Island 2: Special Edition

Das HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine lustige Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts



The Inner World

Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games



The Walking Dead

Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games

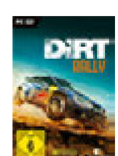
Steamworld Quest: Hand of Gilgamech

Nach Steamworld Heist und ihrem wunderbaren Metroidvania-Hüpfer Steamworld Dig 2 bricht Image & Form mal wieder zu neuen Genre-Ufern auf: Mit Steamworld Quest verfrachten die schwedischen Entwickler ihre ikonischen Roboter in ein mittelalterliches Fantasy-Setting. Spielerisch präsentiert sich das Ganze als flotter Mix aus kleinem Rollenspiel und zugänglicher Kartentaktik: mit eurer sechsköpfigen Heldentruppe flitzt ihr durch hübsch gezeichnete 2D-Kulissen, folgt der heiteren (und ziemlich seichten) Story und schlagt euch mit feindlichen Blechbüchsen rum. Bis zu drei Roboterhelden dürfen an einem Kampf teilnehmen und dort ihre individuellen Stärken ausspielen, denn jeder Held steht für ein eigenes Kartendeck mit unterschiedlichen Schwerpunkten. Eure gut gepanzerte Kriegerin Armilly lenkt beispielsweise die Aufmerksamkeit der Gegner auf sich, während die Magierin Copernica schützende Energieschilde um die Party zaubert und der Ninja Orik derweil die Feinde mit heftigen Elementarangriffen traktiert. Jede Fähigkeit wird durch Spielkarten repräsentiert, die ihr taktisch klug einsetzen müsst – ein elegantes und spaßiges System, das aber längst nicht den Tiefgang bietet, den wir aus anderen kampfbetonten Kartenspielen wie Slay the Spire gewohnt sind. Auch die Charakterentwicklung fällt oberflächlich aus und zwischen den Gefechten gibt es nur wenig zu tun. Trotzdem hat uns Steamworld Quest für rund 15 bis 20 Stunden prima unterhalten, vor allem Genre-Einsteiger dürften mit dem zugänglichen Abenteuer voll auf ihre Kosten kommen. Die PC-Version glänzt außerdem mit einer durchdachten und komfortablen Maus-Steuerung. Steamworld Quest ist ausschließlich über Steam erhältlich und kostet 25 Euro. **Felix Schütz**



Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.



Dirt Rally

Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters



F1 2018

Noch einmal besser: Nachdem die Rennspielreihe schon im vergangenen Jahr zeigte, wie viel Fahrspaß in der Formel-1-Lizenz steckt, legt die 2018er-Edition durch Gameplay-Verbesserungen und neue Inhalte noch einen drauf.

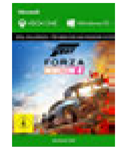
Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Codemasters



Forza Motorsport 7

In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine super Kampagne erleben – das geht nur in diesem Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

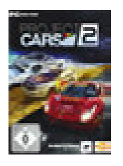
Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Microsoft



Forza Horizon 4

Wenn ein neues Forza Horizon erscheint, ist ihm ein Platz in dieser Liste quasi garantiert: Noch einmal besser als der geniale Vorgänger, führt an dieser Open-World-Racer-Referenz definitiv kein Weg vorbei.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Microsoft



Project Cars 2

Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco

BL 2: Com. Lilith & The Fight for Sanctuary

Das war ja mal eine Überraschung: Drei Monate vor Release des dritten Teils brachte 2K Games eine fünfte Kampagnen-Erweiterung für den Vorgänger Borderlands 2 heraus. Die Erweiterung erzählt die Geschichte nach der Hauptkampagne. Wer sich nicht spoilern lassen möchte, sollte vorher also diese abgeschlossen haben. Nachdem der Spieler gemeinsam mit den Crimson-Raiders den Kammerschlüssel ergattern konnte, herrscht erstmal Ruhe und Frieden auf Pandora. Die Situation hält aber nicht lange an, denn einige Jahre nach dem Geschehen von Borderlands 2 greift ein Schurke mit seinen Kämpfern, der Neuen-Pandora-Armee, die Heimat des Kammerjägers an und verwandelt die Einwohner von Sanctuary in willenlose Pflanzen-Zombies. Daher liegt es erneut an dem Spieler, die Gefahr zu vernichten und die Stadt zu retten. Neben den neuen Missionen bringt der DLC auch frische Efferverscent-Waffen ins Spiel und hebt zudem die Level-Obergrenze auf 80. Die Erweiterung ist bis 8. Juli für alle Besitzer von Borderlands 2 kostenlos. **Matti Sandqvist**



Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten, zusammen zu spielen, sind die Grundvoraussetzung, um in dieser Liste einen Platz für die Ewigkeit zu ergattern.



Final Fantasy XIV: Complete Edition

Das Gesamtpaket zum Japan-MMORPG bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: FF-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

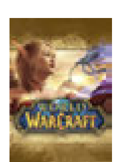
Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix



Guild Wars 2

Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: Guild Wars 2 beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampfmechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende Story gibt es obendrauf.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncsoft



World of Warcraft

Liebt es oder hasst es, aber WoW ist wohl das erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment



Star Wars: The Old Republic

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte Star-Wars-Fans und Neueinsteiger im Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts

Action/Action-Adventure

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.



Batman: Arkham City

Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Gameplay-Mix ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: erst den Vorgänger Arkham Asylum spielen.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Warner Bros. Interactive



A Plague Tale: Innocence

In dem Action-Adventure mit starkem Story-Fokus fliehen wir im virtuellen Mittelalter vor Pest, Rattenplage und Inquisition. Der Titel glänzt mit tollen Charakteren, einer packenden Story und ganz viel Atmosphäre.

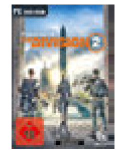
Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Focus Home Interactive



Dishonored: Die Maske des Zorns

Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Der Nachfolger bietet mehr vom guten Spielprinzip mit toll gestalteten Levels.

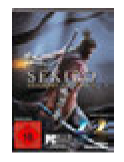
Getestet in Ausgabe: 11/12
Publisher: Bethesda



Tom Clancy's The Division 2

Vollgepackt mit massig Inhalten, verbessertem Gameplay sowie einem detaillierten und abwechslungsreichen Washington D.C., macht das Spiel die Mängel seines Vorgängers vergessen. Der neue Maßstab für Loot-Shooter.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Ubisoft



Sekiro: Shadows Die Twice

From Software auf neuen Pfaden: Sekiro bietet nur vereinzelt Rollenspielelemente, verzichtet auf einen Mehrspielerpart und liefert stattdessen herausragende, anspruchsvolle Action im Japan-Setting.

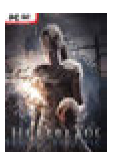
Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Activision



Grand Theft Auto 5

Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

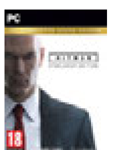
Getestet in Ausgabe: 05/15
Publisher: Rockstar Games



Hellblade: Senua's Sacrifice

Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Getestet in Ausgabe: 09/17
Publisher: Ninja Theory



Hitman: The Complete First Season

Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Aber Vorsicht: Das Ende der Story enttäuscht und vertröstet auf Staffel 2!

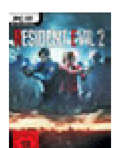
Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Square Enix



Hollow Knight

Ein wunderschönes, hervorragend spielbares Metroidvania, das mit riesigem Umfang glänzt und auch Profis durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad fordert. Die Erzählweise erinnert zudem stark an Dark Souls.

Getestet in Ausgabe: 04/17
Publisher: Team Cherry



Resident Evil 2 Remake

Mehr als 20 Jahre nach dem Original gelingt es Capcom auf beeindruckende Weise, einen Klassiker des Horror-Genres wiederauferstehen zu lassen. Das Remake schafft die perfekte Balance zwischen Oldschool und Moderne.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: Capcom



Shadow of the Tomb Raider

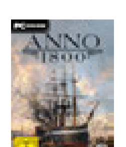
Noch schöner, noch abwechslungsreicher, noch besser und so gestaltet, dass jeder es spielen kann, wie er es bevorzugt: Laras aktuelles Abenteuer lässt sogar den sehr guten direkten Vorgänger im Vergleich alt aussehen.

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Square Enix



Aufbauspiele/Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten, Firmen leiten – will ein Spiel hier vertreten sein, muss es so oder ähnlich ablaufen.



Anno 1800

Zurück im historischen Setting knüpft die Serie wieder an alte Stärken an und baut diese sinnvoll mit einer ganzen Reihe neuer Features aus. Dazu begeistert das Spiel mit seiner Komplexität auch Aufbauprofis.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Ubisoft



Cities: Skylines

Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich toll steuern und unterstützt massig Mods.

Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive



Die Sims 3

Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

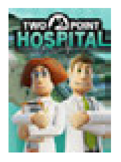
Getestet in Ausgabe: 07/09
Publisher: Electronic Arts



Planet Coaster

Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im Theme-Park-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Frontier Developments



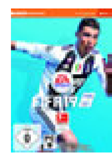
Two Point Hospital

Wie viel Spaß kann es machen, ein Krankenhaus zu managen? Sehr viel, wie diese Aufbau-Sim der Entwickler von Theme Hospital beweist! Abwechslungsreich, herausfordernd und sowohl für Anfänger als auch Profis geeignet!

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Sega

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.



FIFA 19

Wie es für die Serie und Sportspiele üblich ist, macht FIFA 19 im Vergleich zum Vorgänger keine riesigen Schritte nach vorne. Allerdings wurde mal wieder an den richtigen Schrauben gedreht und im Detail sinnvoll verbessert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Electronic Arts



Madden NFL 19

Gut, über den schmalzigen, peinlich präsentierten und schlicht unnötigen Story-Modus muss man hinwegsehen. Ansonsten aber optimiert Madden auch in der 2018er-Ausgabe das Gameplay wieder mal konsequent.

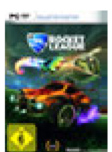
Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Electronic Arts



PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17
Publisher: Konami



Rocket League

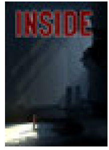
Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15
Publisher: Psyonix



Special Interest

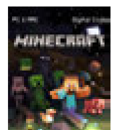
Welches Genre ist's denn nun? Es gibt Spiele, die sind absolut empfehlenswert, lassen sich aber nur sehr schwer einordnen. Dafür existiert diese Nischentitel-Rubrik.



Inside

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem super Sound unterstrichen. Spielerisch punktet *Inside* mit tollen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead



Minecraft

In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

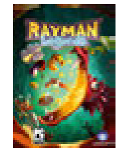
Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Microsoft



Portal 2

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und schießt euch selbst Ein- und Ausgänge. Brillant! Den famosen Vorgänger sollte man aber auch nicht verpassen.

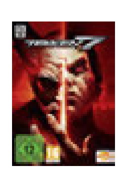
Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve



Rayman Legends

Brillantes 2D-Hüpfspiel in fantastischer Zeichentrickgrafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln von großartigen Ideen und spielen sich spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger Origins inklusive!

Getestet in Ausgabe: 10/13
Publisher: Ubisoft



Tekken 7

Exzellentes Prügelspiel mit hervorragender Steuerung und hochkomplexem Kampfsystem. Wer sich nicht von der abgefahrenen Japan-Thematik abschrecken lässt, bekommt hier einen würdigen Thronerben der Street-Fighter-Serie.

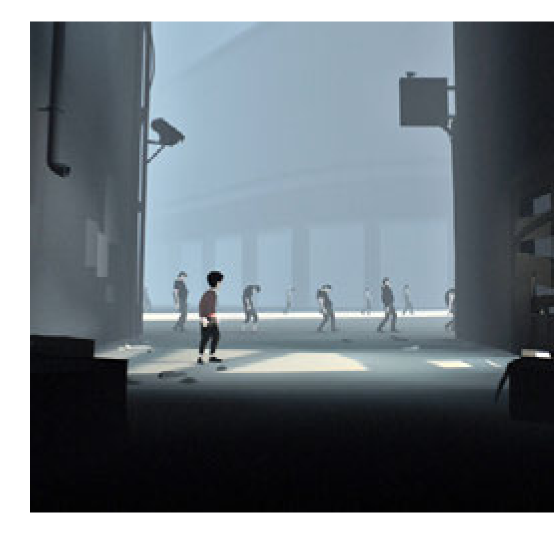
Getestet in Ausgabe: 07/17
Publisher: Bandai Namco



Trials Rising

Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievollen Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Getestet in Ausgabe: 04/19
Publisher: Ubisoft



Planet Coaster: Ghostbusters

Es gibt kaum eine andere Filmmelodie aus den Achtzigerjahren mit mehr Ohrwurmpotenzial als die von Ghostbusters – vor allem für die Abermillionen Fans der beiden Geisterjäger-Filme mit Dan Aykroyd, Bill Murray und Harold Ramis in den Hauptrollen. Auch die Entwickler bei Frontier Development sind große Liebhaber der Kultklassiker und haben sich sehr darüber gefreut, dass sie ein DLC zu ihrem ausgezeichneten Vergnügungspark-Simulator machen dürfen. Am interessantesten an der Erweiterung ist, dass sie nicht nur neue Gebäude für den Sandbox-Modus hinzufügt, sondern uns eine eigenständige Kampagne mit einer Story beschert. Die Kampagne lässt sich direkt über das Hauptmenü starten und dient als eine lange Einleitung zu den frischen Spielmechaniken – die neuen Inhalte können aber auch für bestehende Parks verwendet werden. Mit an Bord des DLCs ist Dan Aykroyd selbst, der wieder die Rolle von Dr. Ray Stantz übernimmt und uns beratend im Kampf gegen Slimer und andere bekannte Geister aus den Filmen zur Seite steht. Ebenso ist William Atherton in der Erweiterung dabei und mimt den Fiesling Walter Peck. Der Ghostbusters-DLC ist am 4. Juni zum Preis von 14,99 Euro erschienen. Zeitgleich brachte Frontier Developments auch ein kostenloses Update für Planet Coaster auf die Version 1.12 heraus, das neben Bugfixes auch eine neue Attraktion bereithält. **Matti Sandqvist**



SO TESTEN WIR



PC-Games-Award Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Ihn verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 9 Punkten.



Editors'-Choice-Award Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

10, Meilensteine | Das Beste vom Besten. Diese Spiele setzen neue Maßstäbe in ihrem Feld und haben nur wenig Schwächen.

9, Hervorragend | Die besten Spiele des Jahres tummeln sich hier. Hohe Qualität sprechen Genre-Liebhaber und Neueinsteiger an.

8, Sehr Gut | Sehr gute Spiele mit ein paar Mankos sind in dieser Wertungsregion zu finden.

7, Gut | In diesen guten Spielen überwiegen die Stärken noch immer die vorhandenen Schwächen. Das Potenzial wird jedoch nicht immer ausgeschöpft.

6, Befriedigend | Hier halten sich Vor- und Nachteile die Waage. Für Fans aber sicher einen Blick wert.

5, Ausreichend | Spiele mit starken Schnitzern, denen man nur in Ausnahmefällen Zeit widmen sollte.

1-4, Mangelhaft | Grottige Gute-Laune-Zerstörer, bei denen zu viel im Argen liegt. Finger weg!

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zehn PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Dieses Foto stammt aus den Lionhead-Zeiten und zeigt die Büros in Guildford. Molyneux ist indirekt für zahlreiche britische Studios und ihre Spiele mitverantwortlich. Hinter den Little-Big-Planet-Machern Media Molecule stehen etwa Ex-Mitarbeiter von Lionhead.

IKONEN DER SPIELEINDUSTRIE TEIL 1

Peter Molyneux
Der Mann der vielen Worte

STECKBRIEF: PETER MOLYNEUX

Quelle: Microsoft

Name: Peter Molyneux
Geboren am: 5. Mai 1959 in Surrey, England
Ausbildung: Informatik-Studium
Wichtigste Spiele: Populous, Dungeon Keeper, Black & White, Fable
Hobbys: Lesen, Schreiben, Musik
Auszeichnungen: Order of the British Empire, Chevalier de l'Ordre des Arts et des Lettres, BAFTA Fellowship, AIAS Hall of Fame Award

Wer große Träume hat, der kann tief fallen. Kaum jemand aus der Spieleindustrie verkörpert diese einfache Wahrheit so sehr wie Peter Molyneux.

Von: Michael Förtsch, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Es sind keine guten Tage im Februar 2015. Das liegt nicht nur am Nieselregen und den grauen Wolken, die die englische Kleinstadt Guildford zu jener Zeit heimsuchen. Sondern an einer Flut aus Kritik, Häme und Beleidigungen, die dort auf ein kleines Studio herabprasseln. Die Rede ist von 22Cans und dessen Gründer, Peter Molyneux. Der Brite, Jahrgang 1959, hat mit Godus im Jahr zuvor sein neuestes Videospiel veröffentlicht. Es ist eine Götter-Simulation – ein Genre, in dem Molyneux sich auskennt, hat er es doch selbst mitbegründet und definiert. Doch die Spieler sind zutiefst enttäuscht – und das zu Recht. Auch weil einige von ihnen über die Crowdfunding-Plattform Kickstarter gemeinsam über 600.000 Euro in die Entwicklung von Godus investiert haben.

Peter Molyneux hat im Gegenzug viel versprochen: Nämlich einen spirituellen Nachfolger zum Klassiker Populous, der auf zahlreichen Plattformen erscheinen soll; eine dichte Kampagne, Mehrspieler- und Koop-Modi inklusive. Doch er hält nicht Wort, viele Features fehlen und werden auch nicht mehr kommen. Stattdessen beginnt 22Cans mit der Arbeit an einem anderen Projekt. Molyneux versucht, zu beschwichtigen. Er habe sich verkalkuliert. „Ich liebe meine Spiele und ich liebe es, sie mit anderen zu teilen", sagt er in diesen dunklen Tagen. „Das Problem ist, dass die Rechnung nicht aufging." Es ist nicht das erste Mal, dass er sich bei den Spielern entschuldigen muss. Dabei hat er der Welt der Videospiele weit mehr gegeben, als er ihr vorenthalten hat.

Start trotz Fehlern

Jeder Journalist, der ihn mal getroffen hat, wird Peter Molyneux als einen höflichen, wortgewandten Briten in Erinnerung haben, der einen jugendlichen Elan an den Tag legt. Und das, obwohl er mittlerweile die 60 überschritten hat. In seiner Kindheit und Jugend haben die Lehrer indes wenig Zuversicht, was seine Zukunft angeht. Sie attestieren ihm Faulheit, Dummheit und ein geradezu „vergnügtes Desinteresse". Diese Zeit habe er „wohl nicht wirklich genossen", wie er mal gegenüber der New York Times sagt. Er soll Holzfäller werden, wird ihm in der Schule geraten. Erst Jahre später stellen Fachleute fest, dass Molyneux an Dyslexie – eine Lese- und Schreibschwäche – leidet, die seine miesen Noten und seine unleserliche Handschrift erklären.

„Die Sache ist", sagt Molyneux, „ich konnte doch nicht einfach Holzfäller werden." All seine Freunde streben schließlich Karrieren als Ärzte und Buchhalter an. Auch er will etwas tun, das irgendwie Eindruck macht. Also jobbt er nach dem College bei einem Marktforschungsunternehmen. Dort entdeckt er seine Liebe für Computer. Als er seine Hände auf die Tastatur legt, funkt es: „Ich fühlte, dass ich plötzlich programmieren wollte." Also lernt er Programmieren und entwickelt sein erstes Spiel, eine Wirtschaftssimulation namens The Entrepreneur. Molyneux schaltet eine Anzeige in einer Zeitung, hofft auf Hunderte von Bestellungen. Es kommen allerdings nur zwei rein – eine davon ist von seiner Mutter. Dennoch gibt er nicht auf, entwickelt zeitweilig Lernspiele wie The Composer und gründet 1987 mit seinem Freund Les Edgar ein kleines Softwareunternehmen: Taurus Impact Systems. Dessen Büro liegt direkt über dem Computer- und Musikladen PJ Hi-Fi in Guildford, in dem sich die beiden kennenlernten.

Ihr erstes richtiges Programm? Eine Buchhaltungssoftware namens Acquisition, die, wie Les Edgar zugibt, „einfach grauenhaft" gewesen sei. Doch sie bringt genug Geld ein, um erst mal weiter zu machen. Molyneux bemerkt, dass viele Konsumenten den damals beliebten Heimcomputer Commodore Amiga für Spiele nutzen. Er glaubt, dass die Entwicklung von Spielen auf der 16-Bit-Plattform der richtige Weg ist – aber dafür auch ein neuer



Viele Ex-Kollegen schwärmen von Molyneuxs Offenheit. Er habe etwa dafür gekämpft, dass in der Fable-Serie gleichgeschlechtliche Beziehungen möglich sind und wollte einen dunkelhäutigen Helden aufs Fable-3-Cover setzen – was die Marketingabteilung jedoch ablehnte.

Teilweise ging es bei Lionhead unter Peter Molyneux ziemlich wild zu. Berüchtigt wurde etwa das Kanalspringen unweit eines Pubs in Guildford, das einen Lionhead-Entwickler mit einer Platzwunde am Kopf ins Krankenhaus brachte. (Quelle: Ted Timmins / Lionhead)



LIONHEAD
STUDIOS

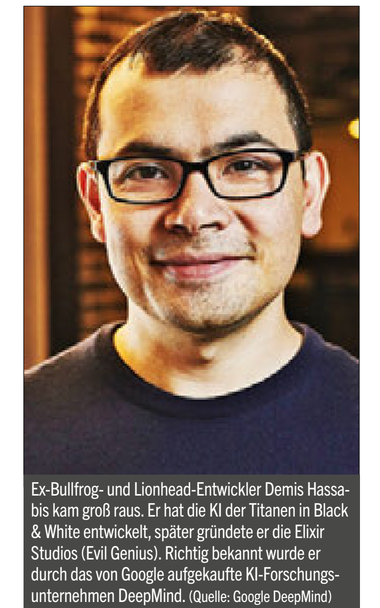
Nicht nur Microsoft, auch Ubisoft hatte Interesse an einem Kauf der Lionhead Studios. Doch offenbar war die Microsoft-Offerte verlockender. Wie viel der Tech-Riese aus Redmond bezahlt hat, ist nicht bekannt – es soll jedoch weniger gewesen sein, als EA einst für Bullfrog hinblätterte.



2011 bekam Peter Molyneux als einer der bislang wenigen Videospielentwickler einen BAFTA-Award verliehen, eine Auszeichnung der renommierten British Academy of Film and Television. Er habe viel dazu beigetragen, „Videospiele als eine Kunstform voranzutreiben."



Peter Molyneux ist höflich, redegewandt und freundlich – sofern alles gut läuft. Doch wenn ihm etwas nicht passt, kann er laut Augenzeugen ziemlich aufbrausend sein. Molyneux selbst sagte 2016, dass er eine „ziemliche Arschgeige" sei.



Ex-Bullfrog- und Lionhead-Entwickler Demis Hassabis kam groß raus. Er hat die KI der Titanen in Black & White entwickelt, später gründete er die Elixir Studios (Evil Genius). Richtig bekannt wurde er durch das von Google aufgekaufte KI-Forschungsunternehmen DeepMind. (Quelle: Google DeepMind)

Name für die Firma hermuss: Bullfrog Productions. Als Fingerübung portiert das Duo mit einem kleinen Team das an Nintendos The Legend of Zelda erinnernde Druid 2 auf Amiga 500 und 600 und entwickelt kurz darauf den Baller-Strategie-Mix Fusion, den viele Nutzer jedoch als unspielbar empfinden. Der erste echte Erfolg kommt eher durch Zufall. Denn Molyneux und Edgar sehen eines Morgens, wie Entwicklerkollege Glenn Corpes mit einer kleinen 3D-Landschaft spielt, die er in Echtzeit verändern kann. Er hebt Berge heraus, senkt Täler, zieht Landbrücken.

Es ist ein Experiment, ein Levelgenerator, der helfen soll, Fusion auf andere Systeme zu portieren. Doch Molyneux hat dafür eine andere Verwendungsidee. „Er war vollends inspiriert", so Glenn in einem Gespräch mit dem britischen Magazin GamesTM. „Nach ein paar Tagen hatte er virtuelle Menschen, Gebäude, Siedlungen und Kämpfe kreiert." Der zu diesem Zeitpunkt 28-jährige Molyneux begreift die 3D-Landschaft als Möglichkeit, Spielern eine gänzlich neue Erfahrung zu bieten. Als gottgleiches Wesen sollen sie die Landschaft formen, um Lebensraum für ein virtuelles Volk möglichst günstig zu verändern. Nicht direkt, sondern indirekt können sie dadurch ein virtuelles Geschehen beeinflussen. Denn je nachdem, wie der Spieler agiert, floriert eine digitale Bevölkerung oder geht ein. „Es war ein einfacher, aber faszinierender Gedanke", sagt Molyneux. Diese Querdenker-Einfälle werden es sein, die seine künftigen Spiele definieren.

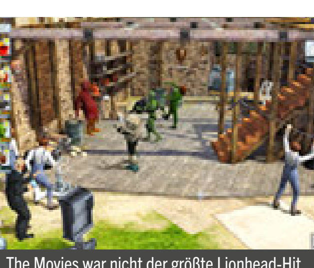
Die Götter-Simulation Populous entsteht in knapp sieben Monaten und erscheint 1989. Zunächst haben die Entwickler Schwierigkeiten, einen Partner zu finden, der das Spiel auf den Markt bringen will. Doch dann greift Electronic Arts zu, das zu dieser Zeit innovative Macher und kreative Ideen unterstützt. Binnen Wochen wird Populous zum Verkaufsschlager und mit Lobpreisungen überhäuft. Und es bringt Bullfrog viel Geld. Denn Molyneux zeigt sich nicht nur als begabter Spielemacher, sondern auch als ausgefuchster Geschäftsmann. Er spendiert seinen Mitarbeitern einen Gehaltsbonus und ein neues Büro im hochmodernen Surrey Research Park am Rand von Guildford, wo er Populous auf zahlreiche weitere Plattformen wie Super Nintendo, Sega Mega Drive und sogar den Game Boy portieren lässt. Ebenso entstehen dort die Populous-Erweiterungen The Promised Lands und Final Frontier, das Quasi-Spin-off Powermonger und Populous 2: Trials of the Olympian Gods (1991).

Die Klassik-Schmiede

Der durch Populous angestoßene Erfolg macht Peter Molyneux schnell zur Ikone der britischen Videospielindustrie. Das gibt ihm viele Freiheiten. Vor allem die Freiheit, Dinge anders zu machen, zu experimentieren und auch mal zu delegieren. Heißt im Klartext: Nicht alle Videospiele, die Bullfrog in den kommenden Jahren veröffentlicht, entstehen tatsächlich unter Molyneuxs Ägide. Auch wenn sie alle mehr oder minder von ihm beeinflusst sind. Syndicate, das fordernde Iso-Taktikspiel, in dem mächtige Unternehmen mit Cyborg-Teams gegeneinander kämpfen, ist das Werk von Designer Sean Cooper. „Große Kerle, dicke Waffen, töte alle", beschreibt er, „das war unsere Idee." Die unbeteiligten Passanten und Gangs, die das Schlachtfeld mit Leben erfüllen, seien aber auf Anregung von Molyneux hinzugekommen.

Mehr Einfluss hat Molyneux schon auf Magic Carpet, eines der technisch ambitioniertesten Werke seiner Zeit – und eines der exzentrischsten. Der Spieler schlüpft darin in die Rolle eines Magiers auf einem fliegenden Teppich, sammelt Mana-Kugeln und bekämpft andere Zauberer und Fabelwesen. Das Ganze läuft aus Ego-Sicht in einer organisch geformten Umgebung ab – und unterstützt sogar exotische VR-Helme wie den Forte VFX1 Headgear. Das Spielgeschehen ist rasant und sieht imposant aus. Allerdings: Magic Carpet ist zwar kein Reinfall, aber auch kein Verkaufsschlager. Es ist einfach zu verquer – und hat das Pech, 1994 zu erscheinen. Also nur ein Jahr nach Doom, das die Vorstellung dessen, wie ein 3D-Shooter auszusehen hat, auf Jahrzehnte hin zementiert. Deutlich stärker schlägt im selben Jahr Theme Park ein, dessen Name alleine schon Bilder von Freizeitparks, Achterbahnen und Attraktionen in den Köpfen vieler Spieler entstehen lässt.

Genau in diesen Monaten bahnt sich auch eine der größten Veränderungen im Leben von Peter Molyneux an. Er führt erste Gespräche mit Electronic Arts, Sony und Virgin Interactive. Die großen Publisher haben ein Auge auf Bullfrog geworfen und wollen das erfolgreiche Studio aufkaufen. Das ist Molyneux auch ganz recht, hat er doch seit der Gründung immer weniger mit den Spielen und mehr mit der Verwaltung des Studios zu tun. Im Januar



The Movies war nicht der größte Lionhead-Hit. Als Filmproduzent baut der Spieler hier ein Studio auf, dreht kleine Filme und erschafft Stars. Damit befeuerte Lionhead die seinerzeit aufkommende Machinima-Szene.



Immer wieder falsche Versprechungen: Black & White sollte Molyneuxs bestes Videospiel überhaupt werden. Aber wie auch später bei Fable fanden viele versprochene Ideen letztlich nicht ins fertige Spiel.

1995 geschieht es dann: Electronic Arts kauft Bullfrog für 40 Millionen Britische Pfund – das wären heute umgerechnet fast 90 Millionen Euro. Und plötzlich verändert sich alles. Nicht nur für Molyneux, der auf einmal Multimillionär ist, sondern auch für seine Kollegen. Rückblickend bedauert der Bullfrog-Gründer das.

„Ich war recht jung", sagt er 2008 gegenüber Gamasutra. „All das Geld kam rein, und dann wandelte sich das Studio. Es war nun keine Gruppe von 34 engen Freunden mehr, die jeden Abend gemeinsam ins Pub gehen, sondern 150 Leute, von denen ich 115 nie richtig kennengelernt habe." Tatsächlich krempelt Electronic Arts Bullfrog und dessen Unternehmenskultur völlig um: Es gibt jetzt eine Personalabteilung, Hausregeln und eine neue Bürostruktur, die Kollegen räumlich trennt. Etwas, das Molyneux mit Skepsis sieht, aber gegen das er nichts tun kann – es ist nicht länger alleine seine Entscheidung, was passiert. Wie auch viele andere Kollegen kommt er zum Schluss, das Studio zu verlassen. Aber nicht ohne vorher eines seiner einflussreichsten und beliebtesten Spiele fertigzustellen.

Trotz vieler gebrochener Versprechen und Kompromisse versammeln Black & White und Black & White 2 bis heute eine passionierte Community hinter sich. Auf Fan-Seiten wie bwfiles.com debattieren Spieler immer noch aktiv, tauschen Fan-Patches, Grafikpakete und Ideen aus.

Obwohl Molyneux auch bei Black & White Kompromisse machen musste und nicht alles lieferte, was er angekündigt hatte, wurde ihm doch vor allem bei Fable Wortbruch vorgeworfen. Es gab keinen Multiplayer und keinen Baum, der mit dem Fortschreiten der Geschichte wächst.

Überambitioniert: Als Fable noch unter dem Titel Project Ego in Entwicklung war, arbeiteten die Entwickler an einem System für realistische Jahreszeiten und Alterung der Charaktere, einer weit offeneren Spielwelt und vollkommener spielerischer Freiheit.

Kerkermeister

Während Molyneux Ende 1994 hinter dem Steuer seines Autos in einem Stau steht, soll ihm eine seiner besten Ideen kommen. In vielen Spielen, vor allem Pen-&-Paper-Rollenspielen wie Dungeons & Dragons, bricht eine Heldenriege immer wieder in düstere Kerkerwelten ein, um das Böse zu besiegen. Doch wer baut diese Untergrundreiche eigentlich und verwaltet sie? Wäre es nicht toll, diese Aufgabe in ein Spiel zu übersetzen und so einen Spieler den bösen Part übernehmen zu lassen? Genau diese Frage soll den Entwicklungsstart von Dungeon Keeper markieren. „Ich war davon wie gefangen", so Molyneux gegenüber GamesTM. „Es ist eine neue Perspektive, eine Umdrehung dessen, was man sonst immer hat." Molyneux stellt ein kleines Team zusammen, das seine Idee weiterspinnen und einen Prototyp eines Dungeon-Bau-Simulators entwerfen soll.

Der Start ist nicht einfach. Vor allem der von Magic Carpet weiterentwickelte Grafikmotor macht Zicken, sodass Molyneux selbst Hand anlegt und zunächst in einem simplen 2D-Prototyp alles einbaut, was er im Spiel haben will. Nämlich die Möglichkeit, Höhlen und Tunnel zu graben, verschiedene Räume wie Schatz- und Schlafkammern zu platzieren – und in diese dann Kreaturen wie Spinnen, Trolle, Drachen und letztlich den teuflischen Horny zu locken. Aber auch an die Option, Kreaturen packen und schlagen zu können, denkt er schon. Wirklich herausfordernd sind für das Team die Künstliche Intelligenz und die feine Ökonomie, die sich aus all dem ableitet: Einige Kreaturen wie Spinnen und Fliegen kommen nicht gut miteinander aus und müssen auseinandergehalten werden. Zauberer wiederum hassen es, wenn andere Wesen durch ihre Bibliothek poltern. Genau das wird einer der Punkte, die Dungeon Keeper letztlich so faszinierend machen.

Erschwert wird die Arbeit einige Zeit später auch durch Molyneux Entscheidung, Bullfrog zu verlassen. Er hat Electronic Arts schon früh darüber informiert – in einer E-Mail an den EA-Chef Larry Probst, die er eines Abends angetrunken und frustriert verschickt. Freundlich, aber bestimmt wird Molyneux daher gebeten, nicht mehr ins Büro kommen. Doch so kann und will das Team nicht arbeiten. Daher holt er die Dungeon-Keeper-Truppe kurzerhand zu sich nach Hause, wo nicht nur weiterentwickelt, sondern gerne auch bis tief in die Nacht gespielt und getrunken wird. Dabei wirft Molyneux schon einmal einen kaputten Drucker aus dem Fenster oder bestellt 50 Pizzen für die Belegschaft.

Es gibt allerdings auch Momente, in denen Molyneux gnadenlos ist, die Arbeit seiner Mitarbeiter zerfetzt und rumschreit. Der sonst so höfliche Brite soll ein harter Kritiker sein, wenn etwas nicht zu seiner Vision passt. „Wir alle lieben Peter", sagt ein Ex-Bullfrog-Mitarbeiter. „Aber er ist manchmal ein echter Arsch." Über ein Jahr geht das so, in welchem das Team viel Liebe in Details wie die Folteranimationen und natürlich die schwebende Keeper-Hand steckt, mit der der Spieler klatschende Ohrfeigen austeilt. „Sie ist auch die Hand des Spielers, sein Instrument, seine Macht auszuüben", begründet Molyneux. „Es ist wichtig, dass sie glaubhaft wirkte."

Als Dungeon Keeper im Juni 1997 schließlich in die Läden kommt, ist es alles andere als perfekt: Die Kämpfe sind schlecht kontrollierbar, die Aufgaben im Spiel wiederholen sich schnell. Dennoch wird das PC-Spiel für seine Ideen, den Reiz des Bösen und Unmoralischen und auch für seinen britischen Humor gefeiert – und ist bis heute ein zeitloser Klassiker. Nur wenige Tage später ist der letzte

DIE SACHE MIT BRYAN



Quelle: 22Cans



Quelle: 22Cans

Die Idee von Curiosity – What's Inside the Cube? war genial. Im ersten Spiel von Molyneuxs Studio 22Cans hackten insgesamt vier Millionen Spieler simultan einen virtuellen Würfel klein, der aus 69 Milliarden Würfeln bestand. Derjenige, der den letzten Würfel zerhackt, der sollte, versprach Molyneux höchstselbst, einen „in jeder Hinsicht lebensverändernden" Preis erhalten. Unter anderem wurde über eine Reise zum Mond, einen riesigen Geldpreis oder die Chance, das nächste Molyneux-Projekt zu bestimmen, spekuliert.

Der Gewinner: Bryan Henderson aus Edinburgh, Schottland, der zwar Videospiele mag, aber sonst noch nie von Molyneux gehört hatte. Der Preis? Henderson sollte im nächsten Molyneux-Spiel – nämlich Godus – der oberste Gott sein. Er sollte an der Entwicklung und den Einnahmen des Games beteiligt werden. „Wenn Godus erfolgreich wird, wird das ein tolles Jahr für dich", schrieb ihm Molyneux in einer E-Mail.

Letztlich war der Preis für Henderson aber wenig lebensverändernd. Nach einem Besuch bei 22Cans hatte es Bryan schwer, Kontakt zum Studio zu bekommen. Selbst als Godus vier Monate später in einer Early-Access-Fassung startete, hörte er kaum etwas. Auch war er nicht als Gott im Spiel zu finden. Und Geld bekam er ebenfalls keines. Viele Spieler sahen Bryan verraten und die Spielerschaft als Ganzes belogen und betrogen. Laut Molyneux, der später dazu Stellung nahm, hätte derjenige Mitarbeiter gekündigt, der sich um Bryan kümmern sollte. Und dass der Schotte nie Geld sah, habe daran gelegen, dass Godus einfach keinen Gewinn abwarf. Jedoch nahmen sich andere Entwickler des vergessenen Gottes an: Der Indie-Publisher Devolver Digital verewigte Bryan im überdrehten Pixel-Actionspiel Not A Hero als Gott.



Laut Molyneux war die Entwicklung von Magic Carpet eine Herausforderung. Denn das Team wollte eine Umgebung, die möglichst organisch und lebensecht wirkt. Damit hob es sich zwar von Doom und anderen Ego-Shootern ab, trotzdem blieb es nur ein Geheimtipp.

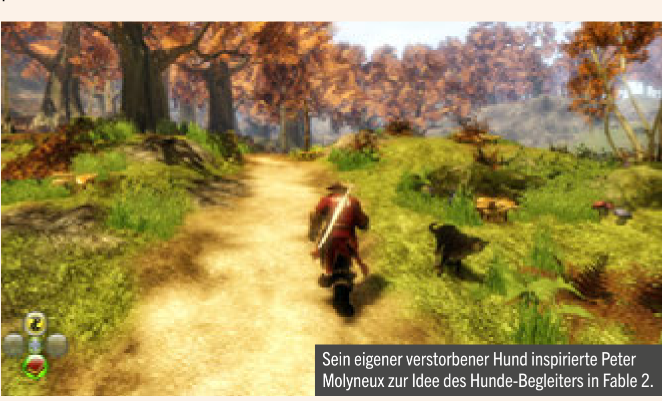


Mit Godus hatte Molyneux einen Quasi-Nachfolger zu Populous und Black & White angekündigt. Doch als das Spiel erschien, fehlten viele Dinge, die der Designer zugesagt hatte – für Fans und Crowdfunding-Unterstützer eine Riesenenttäuschung.

QUELL DER INSPIRATION

Peter Molyneux hatte viele außergewöhnliche Ideen. Zahlreiche davon sollen seinem eigenen Leben und Alltagserfahrungen entsprungen sein. Der ursprüngliche Gedanke, aus dem Black & White erwachsen sollte, soll etwa auf ein Ereignis bei Bullfrog zurückgehen. Wie viele andere war auch Molyneux während der 1990er von Tamagotchis begeistert und kümmerte sich innig um das virtuelle Haustier, das in einem Plastik-Ei lebt. Andy Robson, einer seiner Kollegen, fand das albern und drohte, das Tamagotchi umzubringen. Als Molyneux es auf seinem Schreibtisch liegen ließ, ertränkte Robson das Ei in einer Teetasse. Molyneux war geschockt und traurig – und gleichzeitig fasziniert, dass Menschen eine emotionale Bindung zu einer digitalen Kreatur aufbauen können. Genau das wollte er mit den Titanen und kleinen Menschen in Black & White nachstellen und erlebbar machen.

Der Hund in Fable 2 soll auf ähnliche Weise zustande gekommen sein. Obwohl Molyneux anfänglich nicht allzu sehr in die Entwicklung des Rollenspiels involviert war, stürmte er eines Tages ins Büro und forderte, dass der Held einen Hund haben müsse, der letztlich stirbt. Denn nur kurz zuvor war sein eigener Hund gestorben. Dann war da noch Dimitri, der Adoptivsohn von Molyneux, dessen Erziehung ihn zu Experimenten wie Milo & Kate inspirierte und seine Faszination für das Gut-Böse-Konzept am Laufen hielt. „Er erlebte Dinge, die er als einschneidend und lebensverändernd empfand. Er wollte, dass der Spieler das auch erleben kann", erklärte John McCormack, der lange mit Molyneux gearbeitet hat. „Es waren diese Dinge, die viele als so besonders erlebten und auch das Team motivierten. Denn es war nicht nur ein Spielelement, sondern etwas, das aus echten Gefühlen heraus kam."



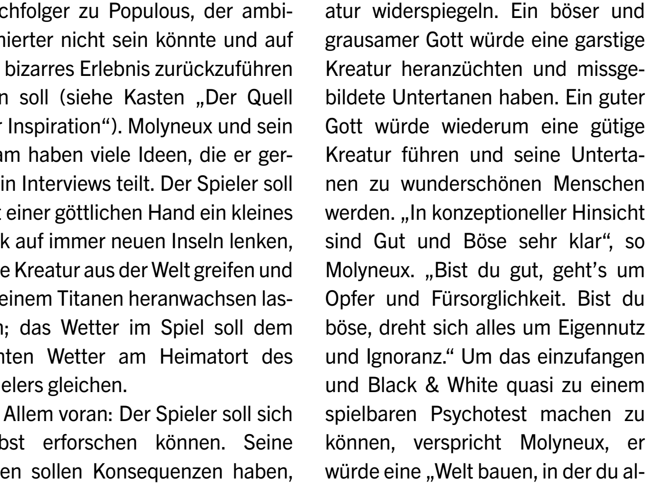
Sein eigener verstorbener Hund inspirierte Peter Molyneux zur Idee des Hunde-Begleiters in Fable 2.

offizielle Arbeitstag von Molyneux, der sich aber nicht sonderlich viel Urlaub gönnt. Noch im selben Monat gründet er die Lionhead Studios, deren erste Angestellte ihm von Bullfrog nachfolgen – erst in sein Anwesen und kurz darauf in ein Büro, nur einen Steinwurf von Bullfrog entfernt. All das finanziert er zunächst selbst.

Göttliche Hand

Bei Lionhead will Peter Molyneux vor allem eines: Kreative Freiheit und eine große Vision. „Ich habe beschlossen, dass Lionheads erstes Game mein bestes Game überhaupt wird", verkündet Molyneux zur Firmengründung. Dieses Werk soll Black & White sein, ein spiritueller Nachfolger zu Populous, der ambitionierter nicht sein könnte und auf ein bizarres Erlebnis zurückzuführen sein soll (siehe Kasten „Der Quell der Inspiration"). Molyneux und sein Team haben viele Ideen, die er gerne in Interviews teilt. Der Spieler soll mit einer göttlichen Hand ein kleines Volk auf immer neuen Inseln lenken, eine Kreatur aus der Welt greifen und zu einem Titanen heranwachsen lassen; das Wetter im Spiel soll dem echten Wetter am Heimatort des Spielers gleichen.

Allem voran: Der Spieler soll sich selbst erforschen können. Seine Taten sollen Konsequenzen haben, sich in seinem Volk und der Kreatur widerspiegeln. Ein böser und grausamer Gott würde eine garstige Kreatur heranzüchten und missgebildete Untertanen haben. Ein guter Gott würde wiederum eine gütige Kreatur führen und seine Untertanen zu wunderschönen Menschen werden. „In konzeptioneller Hinsicht sind Gut und Böse sehr klar", so Molyneux. „Bist du gut, geht's um Opfer und Fürsorglichkeit. Bist du böse, dreht sich alles um Eigennutz und Ignoranz." Um das einzufangen und Black & White quasi zu einem spielbaren Psychotest machen zu können, verspricht Molyneux, er würde eine „Welt bauen, in der du alles tun kannst, was immer du willst." Darüber hinaus soll Black & White ohne Bildschirmanzeigen auskommen, verschiedenste Kulturen, eine Gestenerkennung für Zaubersymbole durch Mausbewegungen, eine Online-Welt für die Kreaturen bieten und vieles … sehr vieles mehr.



Der Hype um Black & White ist gigantisch, die Erwartungen der Spieler sind es ebenfalls. Als Black & White im März 2001 erscheint, ist es tatsächlich richtungsweisend: die Optik, die Möglichkeiten, die Intelligenz der Kreaturen – vieles stimmt, das Herumspielen, Entdecken und Ausprobieren macht Spaß. Aber es fehlt auch vieles, was Molyneux beworben hat. Es gibt weit weniger Kreaturen, Kulturen und Zauber als angekündigt – was letztlich dennoch einige Spieler enttäuscht.

„Black & White war sehr ambitioniert, und ich bin immer noch sehr stolz auf das, was wir geleistet haben", sagt Molyneux später. „Aber in Teilen haben wir's einfach verbockt." Mehrere Updates, die Erweiterung Insel der Kreaturen und letztlich Black & White 2 sollen einige Versprechungen nachträglich einlösen, erzeugen allerdings weit weniger Resonanz als das Debütwerk. Auch weil der Fokus von Molyneux schon wieder ganz woanders liegt.

Fabulös

Peter Molyneux hat die Lionhead Studios mit dem Ziel gegründet, ein Studio zu führen, das nicht zu groß werden soll. Jedoch will Molyneux externe Entwicklerfirmen und deren Projekte mit Öffentlichkeitsarbeit



Dungeon Keeper ist heute ein Klassiker. Als Electronic Arts 2014 mit einem durch Bezahlinhalte überladenen Smartphone-Ableger für Kontroversen sorgte, bezeichnete Molyneux diesen als „lächerlich".

Zahlreiche Titel versuchten, Dungeon Keeper nachzueifern – darunter Overlord, Impire und Dungeons. Am erfolgreichsten war jedoch das via Kickstarter finanzierte Fan-Projekt War for the Overworld.

Bullfrogs Hi-Octane von 1995 erschien im gleichen Jahr wie Wipeout. In beiden Rennspielen geht es darum, mit Antigravitationsgleitern und Waffen schnelle Rennen zu bestreiten. Erfolgreicher war letztlich Wipeout – Hi-Octane ist heute nahezu vergessen. (Quelle: Moby Games)

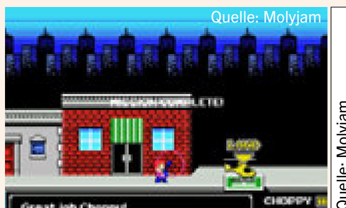
Zwar war Populous nicht die erste Götter-Simulation (sondern Utopia von Don Daglow), aber die wohl wichtigste. Sie war auch das Spiel, das Peter Molyneux berühmt machte. Am letzten Teil, Populous: The Beginning, war er nicht mehr beteiligt. Seitdem liegt die Reihe brach.

und Technologie unterstützen. Eines davon ist Big Blue Box, das unter der Führung der Brüder Simon und Dene Carter an einem Open-World-Action-Rollenspiel namens Wishworld für die Dreamcast-Konsole werkelt. Ein Projekt, das Microsoft dank Lionhead als potenziellen Starttitel für seine erste Xbox erkennt. Gleichzeit wächst bei Lionhead der Gedanke, doch mehr tun zu können, also verleibt man sich das kleine Studio ein. Damit wächst auch die Ambition für das zwischenzeitlich Project Ego und letztlich Fable getaufte Projekt.

Denn nicht zuletzt Peter Molyneux selbst hat viele Ideen für das sowieso schon ehrgeizige Rollenspiel, das den Spieler – wie Black & White – mit guten und bösen Taten jonglieren lassen soll. Der Held soll auch altern, sich optisch verändern, Häuser kaufen und einrichten können. Das sind Zusagen, die eingelöst werden. Im Gegensatz zu anderen, die Molyneux öffentlich tätigt. Er wird zum Gesicht von Fable – und spricht gerne und enthusiastisch darüber, was er sich alles vorstellen kann. Nur ein Jahr vor dem Erscheinen des Spiels berichtet er von einem Multiplayer-Modus, von dem bei Lionhead keiner etwas weiß. Berühmt und berüchtigt wird aber vor allem „die beschissene Eichel", wie sie ein Lionhead-Entwickler nennt: Molyneux hat gegenüber Journalisten geäußert, dass der Spieler eine Nuss pflanzen könne, aus der über das Spiel hinweg ein Baum wachse. „Ich habe nie verstanden, ob Peter ein Visionär ist, der das alles wahrmachen will, oder ob er ein pathologischer Lügner ist", so ein Ex-Lionhead-Entwickler.

Als Fable nach einem harten Crunch, einer Zeit brutaler und auslaugender Überstunden, im September 2004 erscheint, ist es durchaus ein eindrucksvolles Spiel. Aber viele Versprechen wie die Eiche oder der Mehrspieler-Part werden eben – mal wieder – nicht eingelöst. Spieler sind sauer, Journalisten haken unerbittlich nach, wollen wissen, was passiert ist. Im offiziellen Lionhead-Forum bezieht Molyneux dann Stellung. Er beteuert, dass er die Wahrheit gesagt habe, er all die Ideen, von denen er sprach, im Spiel zu sehen hoffte. Er entschuldigt sich. „Oft war es, weil diese Features keinen Sinn machten", so Molyneux. „Alles, was ich sagen kann, ist, dass Fable das beste Spiel ist, das wir machen konnten – und dass viele Leute es offensichtlich lieben."

MOLYDEUX UND MOLYNEUX


Quelle: Molyjam


Quelle: Molyjam

Peter Molyneux ließ die Spieler der Böse sein, ihre Spielfigur im Spiel altern, ließ sie gemeinsam einen Würfel kleinhacken und wollte ihnen die Möglichkeit geben, ein KI-Kind groß zu ziehen. Es sind diese Spielideen, die Molyneux einzigartig und genial, aber auch spinnert erscheinen lassen. Im Jahr 2009 startete Adam Capone, der an Gears of War und Saints Row gearbeitet hat, auf Twitter einen Account namens „Peter Molydeux", mit dem er exzentrische Parodie-Spielideen ins Netz posaunte. Beispielsweise ein Spiel, in dem Gegner durch Gerüchte (!) zu Fall gebracht werden. Oder ein Game, das aus einer Tür besteht, die sich erst öffnet, wenn eine Million Spieler sie gleichzeitig anschauen. Zunächst war „Peter Molydeux" ein Geheimtipp. Doch bald folgten ihm über 50.000, 60.000 und letztlich 78.000 Menschen.

Die Faszination ging soweit, dass sich zahlreiche Indie-Entwickler zu Programmierwettbewerben namens What Would Molydeux? und Molyjam trafen, um kleine Spiele im Geiste dieser genial-albernen Ideen umzusetzen. Zu einer davon kam auch Peter Molyneux selbst, der die Entwickler mit einer Rede anfeuerte und seine digitale Parodie tatsächlich lieben gelernt hat. Unter den schrägen Titeln, die entwickelt wurden, war ein Rennspiel, in dem Spieler nicht das Auto, sondern die Straße lenkten. Oder auch ein Spielchen, in dem ein Junge einen ferngesteuerten Helikopter steuert, der mit einer Atombombe beladen ist.

Das Ende?

Mit Fable hat Lionhead unter Peter Molyneux eines der wichtigsten Spiele seiner Generation geschaffen. Es ist der Grund, weswegen Microsoft das Studio, das durch das ungeplante Wachstum in finanzielle Engpässe gerät, zwei Jahre später aufkauft. Aber Fable ist damit auch ein Schritt in ein Schicksal, dem Molyneux mit der Gründung eigentlich entkommen wollte. Denn was auf Fable folgt, sind Fable 2, Fable 3 und Fable: The Journey. Kreative und bizarre Experimente wie das KI-Kind Milo & Kate für die erste Kinect und Ideen für gänzlich neue Spiele verlaufen im Sand oder werden abgewürgt. Daher verlassen Anfang 2012 mehrere langjährige Lionhead-Mitarbeiter wie Studio Director Stuart Whyte und Art-Director John McCormack gemeinsam das


(Quelle: Bullfrog / Electronic Arts) (Quelle: Two Point Studios)

Nach dem Erfolg von Theme Park wollte Peter Molyneux weitere Titel produzieren, die das Spielprinzip adaptieren und dieses auf neue Szenarien übertragen. Die Idee für das Krankenhaus in Theme Hospital (links) stammt dabei vom Journalisten James Leach, der später zum Story-Autor von Black & White und Fable wurde. Entwickelt wurde das Spiel aber letztlich von Mark Webley und Gary Carr, die 2018 mit Two Point Hospital (rechts) einen geistigen Nachfolger abgeliefert haben.

DIE VERSCHOLLENEN WERKE DES PETER MOLYNEUX

Peter Molyneux blickt auf eine lange Karriere zurück. Dabei hat er nicht nur Klassiker wie Dungeon Keeper und Fable entwickelt, es gibt auch einige Titel, die es nicht in die Läden geschafft haben. Einige davon hätten echtes Hit-Potenzial gehabt.

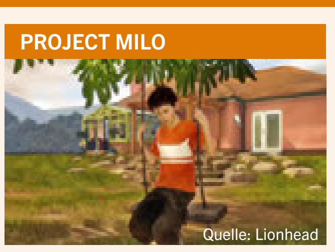
THE INDESTRUCTIBLES

Zwischen 1994 und 1995 werkelte Bullfrog unter Peter Molyneux an einem Action-Strategie-Experiment. Der Spieler sollte darin ein Team aus Superhelden lenken und in einer vollends in 3D ausgearbeiteten Stadt gegen Bösewichte kämpfen. Allerdings gestaltete sich die Entwicklung von The Indestructibles zeitweise schwierig, denn die Ambitionen waren für diese Zeit gigantisch. Nachdem Bullfrog sich vergeblich bemühte, die Lizenz für die Marvel-Superhelden zu bekommen, gab man das Projekt auf.



Quelle: Bullfrog

CREATION


Quelle: Bullfrog

Creation war der ursprüngliche Name von Populous, aber auch der eines U-Boot-Taktikspiels, das Bullfrog Mitte der 1990er-Jahre angestoßen hat. Es sollte ein Spin-off von Syndicate werden und in einer Alien-Unterwasserwelt angesiedelt sein. Der Spieler sollte mit seinem U-Boot einen Ozean erforschen und gegen Piraten und Cyborg-Haie der Syndikate antreten. Molyneux und sein Team waren überzeugt, einen echten Hit zu entwickeln. Doch 1997 entschied Electronic Arts, die Arbeit abzubrechen, „weil sich U-Boot-Spiele nicht verkaufen."

PROJECT MILO

Quelle: Lionhead

Seit Black & White trieb Molyneux die Entwicklung der KI voran. Diese sollte vor allem aus Taten und „Erlebnissen" Gefühle ableiten können. Der Designer wollte damit eine Lebenssimulation entwickeln. Letztlich entstand daraus Project Milo – oder auch Milo & Kate –, ein Projekt für die Bewegungssteuerung Kinect, in der Spieler ein Kind mit Gesten, Worten und Bewegungen erziehen und durch eine tragische Story begleiten sollten. Molyneux zufolge ließ sich Microsoft nicht davon überzeugen, dass aus dem 2009er Prototyp ein echtes Spiel werden könnte.


(Quelle: Ubisoft) (Quelle: Abbey Games) (Quelle: Crytivo)

Wie auch bei Dungeon Keeper haben viele Entwickler versucht, dem Erbe von Populous und Black & White nachzueifern. Beispiele sind etwa From Dust von Éric Chahi (links) und Indie-Experimente wie Reus (Mitte) und Universim (rechts).

Unternehmen. Das soll der Moment sein, in dem Peter Molyneux erstmals vor aller Augen die Fassung verliert. Er brüllt, tobt, lässt die Kollegen aus dem Gebäude eskortieren. Ein Ausbruch, für den er sich Stunden später entschuldigt. Wohl auch, weil er die Situation nur zu gut versteht. Auch er ist in diesen Monaten, wie er sich in einem Gamasutra-Interview erinnert, „ermüdet" und frustriert, dass Lionhead nichts neues zustande bringt. Er selbst verlässt nur kurz nach seinen Kollegen das Unternehmen und überlässt es Microsoft. Nur vier Jahre später, am 7. März 2016, gibt Microsoft die Schließung von Lionhead bekannt.

Ein Stapel von Dosen

Es dauert jedoch nicht lange, bis man wieder von Peter Molyneux hört. Noch im Februar 2012 eröffnet er zwei Häuser weiter das Indie-Studio 22Cans, das mit dem Smartphone-Experiment Curiosity: What's Inside the Cube? startet. Abertausende Spieler zerhacken dabei einen Würfel, der selbst aus Milliarden kleinen Würfeln besteht. Im Inneren: eine Überraschung (siehe Kasten: „Die Sache mit Bryan"). Das sorgt für Aufmerksamkeit und beweist, dass Molyneux es immer noch draufhat, mit originellen Ideen zu verblüffen. Und dann? Kommt das zweite Spiel von 22Cans auf den Markt: Godus. Finanziert durch die Fans, halbfertig veröffentlicht – wie schon zu Beginn dieses Artikels skizziert, wendet sich abrupt das Blatt gegen Molyneux.

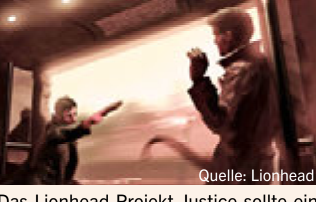
Vieles kocht zwischen 2014 und 2015 hoch; Erinnerungen an die gebrochenen Versprechen bei Black & White und Fable leben wieder auf. Viele Journalisten haken kritisch nach. John Walker von der Website Rock Paper Shotgun fragt Molyneux ganz unverblümt: „Denkst du, dass du ein pathologischer Lügner bist?" Was folgt, ist ein schwer erträgliches Streitgespräch. Molyneux sei ein Betrüger und Dieb, heißt es anschießend in Foren und in Kommentarspalten. Molyneux nimmt sich daraufhin eine Auszeit von der Öffentlichkeit, gibt keine Interviews mehr. „Ich werde meinen Kopf unten halten", schreibt er etwa dem Autor von Rock Paper Shotgun. „Ich will stattdessen die Spiele, die mein Team und ich machen, für sich sprechen lassen."

So veröffentlicht er 2017 The Trail: A Frontier Journey, ein cleveres Erkundungs- und Rätselspiel, das vielfach Lob einfährt und mittlerweile nicht nur für iOS und Android, sondern auch den PC und die Nintendo Switch erhältlich ist. Derzeit arbeitet Molyneux an Legacy, einem Aufbauspiel, in dem der Spieler als Erfinder in einer Garagenwerkstatt startet und ein Imperium gründen soll. Ähnlich wie er es einst mit Bullfrog tat. Und mit Lionhead. Und es vielleicht mit 22Cans doch noch schaffen wird. Mittlerweile spricht er auch wieder mit der Presse – aber deutlich zurückhaltender und überlegter als in den Jahren zuvor.

Wer und wie ist dieser Peter Molyneux nun eigentlich? Diese Fragen kann wohl niemand wirklich mit Gewissheit beantworten. Nicht einmal jene, die lange mit ihm arbeiteten – und vielleicht nicht einmal er selbst. Sicher ist: Er ist ein Spielemacher, der viel geleistet hat und wohl nicht so schnell aufhören wird, an neuen Ideen zu feilen. Einer, der weiterhin tüftelt, dessen Begeisterung für Spiele aus tiefstem Herzen kommt, selbst wenn es nicht immer rund läuft. „Ich werde nicht in Rente oder in den Ruhestand gehen", sagte er einmal. „Ich werde einfach irgendwann sterben." Denn er wolle nicht wissen, wie sein Leben ohne Videospiele aussähe. ❑


Läuterung verschaffte Molyneux sein nächstes Projekt bei seinem Indie-Studio 22Cans – The Trail: A Frontier Journey ist ein gelungenes Erkundungs- und Organisationsspiel, bei dem ihr mit Pionieren neue Landschaften auskundschaftet, wichtige Werkzeuge anfertigt und Gemeinschaften aufbaut.

JUSTICE



Quelle: Lionhead

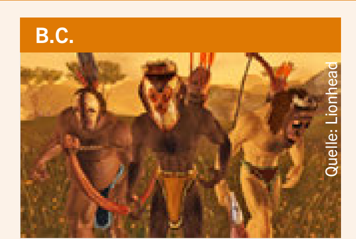
Das Lionhead-Projekt Justice sollte ein von den Science-Fiction-Filmen Blade Runner und Minority Report inspiriertes Ego-Shooter-Abenteuer werden. In einer nahen Cyberpunk-Zukunft hätte der Spieler einen Verbrecher gelenkt, der nicht weiß, ob er einen Mord, für den er verurteilt wurde, wirklich begangen hat. Je nachdem, wie der Spieler vorgeht und welche Entscheidungen er trifft, sollte die Wahrheit anders aussehen. Aber letztlich verwarf Molyneux die Idee, da sie einfach „nicht genug" gewesen sei.

SURVIVORS


Quelle: Lionhead

Eine Familie in einer Vorstadt. Alles ist friedlich. Plötzlich erscheint auf dem TV ein Sprecher und warnt, dass die Welt in 15 Minuten von einer Katastrophe heimgesucht wird. Was tun? Ab in den Keller? Alle ins Auto und raus? Klingt ziemlich nach The Walking Dead von Telltale Games – und in etwa so hätte sich Survivors auch spielen sollen. Kontinuierlich hätte der Spieler von der Katastrophe bis zu seinem letzten Atemzug Entscheidungen treffen müssen. Aber letztlich waren Molyneux und sein Team nicht gänzlich von der Mechanik überzeugt.

B.C.


Quelle: Lionhead

Neben Big Blue Box (dem Studio, das einst die Idee für Fable lieferte) hatte Lionhead auch noch das Studio Intrepid unter seinen Fittichen. Der Entwickler arbeitete an B.C. für die erste Xbox, in dem der Spieler einen Stamm Höhlenmenschen kontrollieren und gegen Dinosaurier und garstige Affenmenschen verteidigen sollte. Dafür hätte man ad hoc zwischen den Stammesmitgliedern wechseln können, die jeweils eigene Fähigkeiten mitbringen und aufsteigen sollten. 2004 wurde die Entwicklung jedoch abgebrochen. Der Grund für das Aus? Bis heute unklar.

BLACK & WHITE 3, 4, 5



Quelle: Lionhead

Nach dem Erfolg von Black & White war für Molyneux klar, dass daraus eine Serie werden muss. Daher wurde mit den Black & White Studios eigens ein Team innerhalb von Lionhead geformt, das sich um die Marke kümmern sollte. Black & White 2 erschien noch, danach sollte es eigentlich weitergehen. Molyneux selbst wollte mindestens fünf Spiele produzieren. Tatsächlich soll die Vorproduktion eines dritten Teils begonnen haben. Doch nachdem Microsoft den Fokus auf die Fable-Reihe legte, wurde die Götter-Simulation auf Eis gelegt – nachhaltig, wie sich zeigte.

Vor 10 Jahren

Ausgabe 07/2009

Von: Luca Narayan, Max Paffrath, Sebastian Müller und Matti Sandqvist

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften



▶ Die PC-Games-Ausgabe vom Juli 2009 war mit heißen Themen gefüllt, darunter unsere große Vorschau zu Modern Warfare 2 und der Die-Sims-3-Test

Aus Sergeant wird Captain

Zehn Seiten über einen der erfolgreichsten Shooter aller Zeiten

Wer konnte vor zehn Jahren erahnen, dass uns Modern Warfare 2 selbst heute noch so präsent ist? Nun, die PC Games um Redakteur Jürgen Kraus konnte das. Zumindest war die Vorfreude auf die Fortsetzung von Call of Duty 4 riesig. Auf zehn Seiten berichteten wir ausführlich über das Anspiel-Event in München, zu dem Infinity Ward seinerzeit einlud. Dort bekamen wir, ganz in Call-of-Duty-Manier, einige Spielszenen mit bombastischen Explosionen, aber auch die ein oder andere Schleichpassage zu sehen. Dass altbekannte Figuren aus dem Vorgänger, wie zum Beispiel der zum Captain beförderte John „Soap" MacTavish, wieder auftauchten, ließ die Vorfreude keineswegs kleiner werden. Im Gegenteil: Die Redaktion von PC Games konnte es kaum erwarten endlich die Hauptstory von Modern Warfare 2 zu spielen. Allerdings geizte man bei Infinity Ward mit Informationen zur Handlung von Modern Warfare 2. Folglich konnte die, auch heute noch kontrovers diskutierte Mission „Kein Russisch" nach dem Release sowohl die Redaktion als auch die restliche Spielewelt komplett schockieren.


Im tiefsten Winter musstet ihr euch euren Weg gegen zahlreiche Feinde freischießen.


Gegner mit Schild waren schwierig auszuschalten. Nur mit gezielten Schüssen hatte man eine Chance.

Duke Nukem Never

Wie die Gerüchteküche damals brodelte.

Im Mai vor 10 Jahren kam die Meldung, dass 3D Realms pleite sei und dadurch das seit Jahren erwartete Spiel Duke Nukem Forever wohl niemals erscheinen wird. Aber erst mehrere Tage nach der Meldung entstand große Verwirrung, da mehrere Entwickler des Studios auf ihren persönlichen Blogs Screenshots und Details vom Duke veröffentlichten. Eine Domain-Reservierung von www.savedukenukem.com am ersten Tag der wagemutigen Behauptung über die Schließung von 3D Realms und eine weitere namens www.saveduke.com genau einen Tag davor brachte dann das Gerüchte-Fass zum überlaufen.

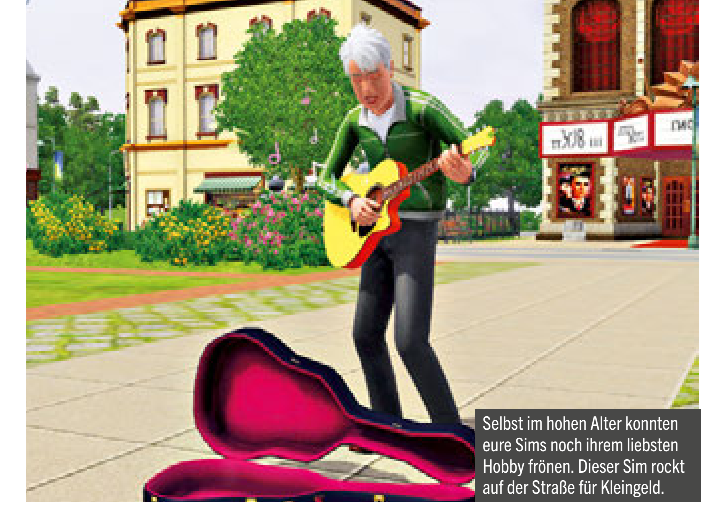

Die leicht bekleideten Damen in Duke Nukem waren auch schon damals ein Thema für sich.


Assassin's Creed 2 basierte auf der selben Grafik-Engine, welche unter anderem auch in Far Cry 2 benutzt wurde.

Fröhliches Meucheln

Wir wagten einen ersten Blick auf den Nachfolger.

Im Juli vor 10 Jahren konnten wir erste Einblicke in den Nachfolger von Assassin's Creed ergattern, der diesmal zur Zeit der Renaissance in Italien spielen sollte. Der Vorgänger war in Sachen Abwechslung etwas eintönig, weshalb wir uns auf die vielen Veränderungen im neuen Kapitel der Meuchel-Reihe besonders freuten. Neben mehr Missions-Vielfalt sollte es auch neue Gegnermodelle geben, die im Kampf unterschiedlich agieren. Unser Redakteur Sebastian Weber war jedoch etwas skeptisch den Screenshots des Spiels gegenüber. Ihm zufolge sahen sie eher nach Artwork aus als nach Spielegrafik. Auf das Spiel freute er sich trotzdem!



Selbst im hohen Alter konnten eure Sims noch ihrem liebsten Hobby frönen. Dieser Sim rockt auf der Straße für Kleingeld.

Rockstar oder Koch?

Die beliebte Lebenssimulation Sims 3 überzeugte.

Das Spielprinzip von Die Sims ist seit jeher unverändert. Ihr führt eure erstellten Charaktere durch alle Lebensbereiche, von der Geburt bis zum Tod. Das änderte sich auch in Die Sims 3 nicht. Unsere Redakteure Robert Horn und Stefan Weiß attestierten dem Spiel damals, dass man keinen großen Schritt nach vorne machte. Im selben Atemzug stellten sie dann aber klar, dass dies bei dem nahezu perfekten Spielsystem kaum nötig sei. Stattdessen ergänzten die Entwickler das Spiel sinnvoll um einen erstklassigen Charakter-Editor, der einem die Möglichkeit bot, seinen Sim so detailliert wie noch nie zu gestalten. Neben dem Charme der Vorgänger hielt der Titel die Spieler auch mit einem neuen Belohnungssystem langfristig bei Laune. Auch die Karrieremöglichkeiten waren vielseitig. So konnte man entscheiden, ob man sein Musiktalent weiterentwickelt und zum gefeierten Rockmusiker wird oder ob man das ständige Bedürfnis, etwas zu essen, in etwas Produktives ummünzt und zum Sternekoch wird. Insgesamt konnte man bei Die Sims 3 aus über zehn verschiedenen Karrieremöglichkeiten wählen, die dem Spieler viel Abwechslung und Spielspaß boten. So führte Maxis auch mit dem dritten Teil der Serie den Erfolg der beiden Vorgänger fort.

Chris Taylors MOBA

Demigod hatte viel Potenzial, aber keinen guten Start.

Der Begriff MOBA sagt heute fast jedem Spieler etwas. Vor zehn Jahren hatte nicht nur der Genre-Platzhirsch League of Legends sein Geburtsjahr, ein paar Monate früher erschien das Spiel Demigod, das damals das neueste Werk von Chris Taylor war. Inspiriert durch die ikonische Mod für Warcraft 3, handelt es sich bei Demigod um ein MOBA, wie moderne Spieler es sich vorstellen würden. In dem Titel dreht sich alles um die namensgebenden Halbgötter. Damals war es noch etwas ungewöhnlich, in einem Strategiespiel keinen Gebäudebau zu haben. Mit eurem Demigod müsst ihr die gegnerische Zitadelle zerstören, um zu gewinnen. Sie unterscheiden sich alle in ihrer Spielweise und bieten Abwechslung und Wiederspielwert. Schade war bloß, dass viele der Qualitäten des Spiels aufgrund des verunglückten Starts nicht wirklich glänzen konnten. So war der fehlende Kopierschutz ein Einfallstor für Raubkopierer – die Spielserver konnten die schiere Anzahl nicht stemmen. Schade, denn Demigod war ein wirklich gutes Spiel.



Die verschiedenen Demigods unterscheiden sich visuell und spielerisch sehr voneinander.

Unsere Odyssee im Weltraum

Die Beta von Starcraft 2 stand kurz vor dem Beginn, wir haben einen Blick auf Blizzards Werk geworfen.

In unserer großen Vorschau haben wir uns intensiv mit der fast fertigen Version von Starcraft 2: Wings of Liberty beschäftigt. Schon damals stand fest, dass das Abenteuer gleich als Trilogie über die Jahre erscheinen wird. Da die Hintergründe der einzelnen Fraktionen so umfassend waren, erhielt jede einen eigenen Part der Triologie. Zu der Handlung des ersten Teils gab Blizzard damals noch nicht viel preis, dafür konnten wir uns aber ein umso besseres Bild vom Gameplay des Spieles machen. Dieses war im Kern noch wie im Vorgänger. Ein paar Einheiten der drei Fraktionen erhielten Änderungen, um die Balance des Spieles zu verbessern. Optisch war der Nachfolger zuerst etwas heller und farbenfroher gestaltet. Einige Fans hatten Angst, dass sich Starcraft 2 nicht mehr so düster wie gewohnt anfühlen könnte. In unserer damaligen Version wirkte die Grafik dann doch wieder etwas erwachsener und vor allem auch detailreicher. Die Dunkelheit des Weltraums war auch genauso vertreten wie im Vorgänger. Außerdem testete Blizzard diverse Mechaniken zu der Zeit aus – die Betaphase des Spieles stand kurz vor der Tür. So konnten Spieler selbst ein wenig Anteil an der Entwicklung haben. Für Blizzard war das Feedback der Spieler enorm wichtig, gleichgültig ob sie Veteranen oder Anfänger waren. Das fertige Spiel sollte gleichermaßen für Genre-Neulinge und geübte RTS-Spieler etwas sein. Nur mit unserer Schätzung, dass Starcraft 2 schon im November 2009 erscheinen würde, lagen wir etwas daneben. Das Spiel erschien ungefähr ein halbes Jahr später.



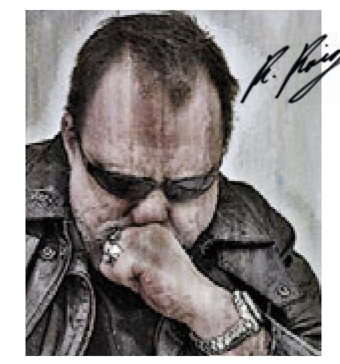
Blizzard hat dem Nachfolger mehr Details und Abwechslung in der Optik spendiert.



Hübsch, bunt und schleimig. Jede der Fraktionen hat seinen eigenen individuellen Charme.

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Neulich verlangte mein alter Dodge nachdrücklich nach seinem Freund, dem Schrauber. Oft auch Mechaniker genannt. Er ist der Vorfahre des gemeinen Mechatronikers und gilt weitläufig als bereits ausgestorben.

Die Älteren unter euch werden sich vielleicht noch an den einen oder anderen dieser Gattung erinnern können. Stolz trat er auf die Lichtung seines Reviers, welches oft in Hinterhöfen angesiedelt war, stets bereit, mit Schraubenzieher und anderem Gerät wahre Wunder zu vollbringen. Unschwer an Blaumann und ölverschmierten Pranken zu erkennen, scheute er keinen körperlichen Einsatz und konnte selbstständig die verschiedensten Fahrzeuge mit relativ geringen Mitteln wieder in Gang bringen. Seinen wohlverdienten Lohn nahm er auch gerne in bar direkt von der Hand. Rechnungen machten ihn immer irgendwie nervös – er war stets mehr ein Mann der Taten als der Worte.

Diese einstmals stolze Spezies wird immer mehr vom sogenannten Mechatroniker verdrängt. Dieser ist an seinem weißen, fleckenlos reinen Kittel, der auch hervorragend zu seinem Arztimage passt, und dem stets allgegenwärtigen Notebook zu erkennen. Statt mechanische Probleme durch ebensolche Arbeit zu lösen, schließt er nur flugs seinen Computer an den Wagen an, liest den Fehlerspeicher aus, verändert ein paar Parameter und erstellt dann ebenso flink eine hinterhältige Rechnung. Den Rückzug des Schraubers in die letzten Biotope haben wir alle zu verantworten, indem wir zuließen, dass man uns Autos verkaufte, bei denen schlichte, schöne Mechanik immer mehr in den Hintergrund trat zugunsten von allerlei elektronischem Firlefanz und eingegossenen Bauteilen. Heute benötigt ein Angestellter mehr Rechenleistung, um ins Büro zu fahren, als dereinst Neil Armstrong für die Mondlandung. Kleinere Unbequemlichkeiten nimmt man dafür gerne in Kauf. Mit diebischer Freude konnte ich letzten Winter meinen Nachbarn dabei beobachten, wie er sich vergeblich mühte, in sein vereistes Auto einsteigen zu können. Ein Rührstück, wie es unterhaltender nicht sein könnte – wenn man davon absieht, dass manche Teile des Dialoges nicht jugendfrei waren. Hat man früher noch den Schlüssel mit dem Feuerzeug erwärmt, um danach die Türe mit gezielter Gewalt zu öffnen, muss man heute etwas weiter denken. Was tut man, wenn man gar keinen richtigen Schlüssel mehr hat, sondern nur eine Art Fernbedienung – von richtigen Schlössern ganz zu schweigen? Einfach den ADAC anrufen und auf sein gelbes Wunder oder auf Tauwetter warten? Für mein fahrbares Altmetall amerikanischer Herkunft dienten noch mechanische Schlösser, heute nutzt man Funk und Elektronik. Als Schutz vor Langfingern wurde mein Wagen schon ab Werk mit einem Benzinverbrauch ausgestattet, der den kundigen Dieb abschreckt, da er befürchten muss, wegen Spritmangel nicht außer Sichtweite zu kommen. Unkundige Diebe vergreifen sich eh nicht an meinem Prunkstück, da es doch sehr benutzt aussieht. Tatsächlich fand ich nach einer Übernachtung an der polnischen Grenze schon Werbeflyer für günstige Neuwagenfinanzierungen unter meinem Scheibenwischer. Alles in allem ein ideales Biotop für den Schrauber, der hier zeigen kann, was wirklich in ihm steckt. Und solange das technische Museum kein Geld für eine neue Alarmanlage hat, ist auch die Versorgung mit Ersatzteilen sichergestellt.

Spamedy

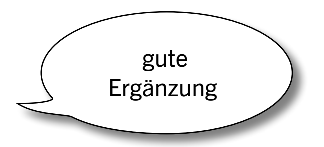
dringende Angelegenheit

Mein Name ist Frau Bridget Lamond Ich habe eine dringende Angelegenheit,it Ihnen zu diskutieren, bitte antworten Sie mir dringend.

Da ich seit Jahren keinen Alkohol konsumiere, fällt „überraschende Schwangerschaft", der Klassiker unter den dringlichen Angelegenheiten, aus. Natürlich werde ich jetzt rein aus Neugier auf den Link klicken …

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy", welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Demos

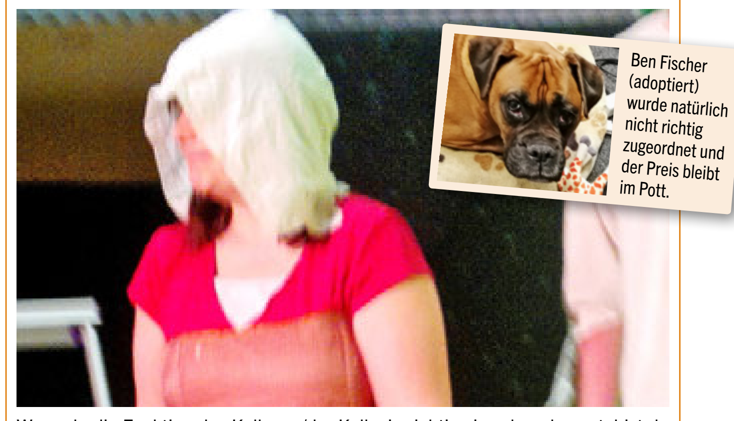


Sehr geehrtes PCGames Team,

ich möchte an dieser Stelle einen Vorschlag machen. Ich kann mich noch an Zeiten erinnern, als es noch in dem PCGames-Heft Demos gab. Warum gibt es sie aktuell nicht mehr? Und wäre das eine Idee wert, sie vielleicht wieder auf eine DVD zu packen? Die Videos auf der DVD sind zwar auch nicht schlecht, aber oft drehen sich die Videos um gleiche Spiele. Wäre es nicht eine gute Ergänzung, mal wieder wie früher auch mal Demos

WER BIN ICH?

Wer erkennt die ehemalige Kollegin? Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehörst du auch dazu?



Wenn du die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen kannst, bist du vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

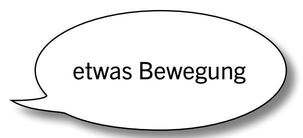
Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

von Spielen auf einer DVD rauszubringen?

Liebe Grüße aus Celle von Irina Moor

Ich muss jetzt kleinlaut zugeben, dass wir das Thema „Spieledemos“ komplett aus den Augen verloren haben. Es ist auch nicht so, dass uns die Firmen mit Demos die Bude einrennen. Tatsächlich sind die Dinger inzwischen so reichlich vorhanden wie die Zähne einer Henne. Wenn man nicht Demos von altem Zeug wieder aufwärmen möchte, hat man sehr schlechte Karten. An uns würde es nicht liegen – sondern am vorhandenen Material. Zudem bin ich (wir?) auch der Meinung, dass Demos inzwischen kaum noch von Interesse bei unserer Leserschaft sind. Sollten wir mit unserer Meinung den berühmten Holzweg betreten haben, bitte ich um Berichtigung.

Quiz



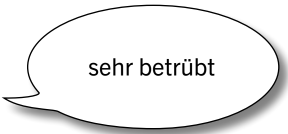
Hallo Herr Rosshirt!

Ich nehme an, der Kollege auf dem Bild in der Ausgabe 06/19 hat wohl die Aufgabe, Ihnen ab und zu etwas Bewegung zu verschaffen. Also, ich vermute, es ist Ihr Hund!

Mit freundlichen Grüßen: Heinz-Dieter Hainzl

Dass es sich um einen Hund handelte, sollte wohl jeder erkannt haben, obwohl ich einen Nachbarn habe, der dem Ben verblüffend ähnlich sieht. Etwas mehr war da schon gefragt. Und da liegst du leider vollkommen daneben. Übrigens hatte ich noch nie einen Hund mit klar definierbarer Rasse. Bei mir landen immer die Problempfoten aus der Tierhilfe, die außer mir keiner haben will.

Nachbestellung



Hallo Rainer,

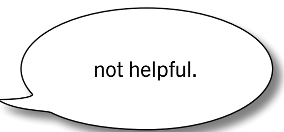
ich lese häufiger, dass Leute wegen Umzug oder Platzmangel die alten Ausgaben zum Altpapier geben, was mich sehr betrübt. Eigentlich könnte auch der Tauschhandel innerhalb der Community funktionieren.

Liebe Grüße vom Niederrhein, Thomas Gooßens

Ja, das könnte eine gute Idee sein. Leider wird sie scheitern, fürchte ich. Unser Forum wäre schier ideal für solch eine Aktion. Allerdings höre und lese ich so gut wie nie, dass sich jemand von seinen alten Heften trennen will. Auch bei diversen Kleinanzeigen wird man da nur in homöopathischen Dosen fündig. Meiner Theorie nach trennt man sich von alten Heften nur, wenn das Interesse sich verlagert. Und da möchte man sich halt schnell und unkompliziert (Altpapier) trennen.

In Nürnberg gibt es einen antiquarischen Buchhandel, der komplette Jahrgänge von Zeitschriften an- und verkauft. Leider eine aussterbende Gattung.

Muttersprachlich



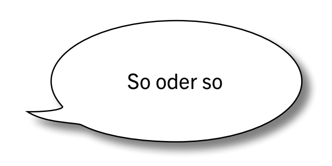
Montag, 13. Mai 2019 19:39

App only shows Duetsch I'm English so having the mags in German is not helpful.

Hilary Albutt

Nun ja – wir stellen in Deutschland ein Heft für den deutschen Markt her. Da mag es nicht verwundern, dass wir uns für Deutsch als Sprache entschieden haben. Multikulti hin oder her – wir fanden das einfach komfortabler und zweckdienlicher. Okay – der Titel unseres Heftes mag da ein wenig in die Irre führen, aber im Rahmen der kostenlosen Leseprobe sollten eigentlich keine Unklarheiten entstehen. To read this text in any other language, please use google translator.

Anno 666



Hallo Rainer,

in der letzten Ausgabe wurdet ihr von Daniel auf eine Figur im Spiel Anno 1800 aufmerksam gemacht, die hinter einem Fenster zu sehen ist. Es stellt sich die Frage, wer oder was das sein kann. Mit den roten Augen, der blassblauen Haut und der weißen Kleidung sieht es für mich aus wie Großadmiral Thrawn. Diese Figur wurde in der Star-Wars-Rebels-Serie in den offiziellen Disney-Kanon übernommen, spukte aber schon früher durch das Extended Universe. So oder so ist es ein interessantes Easteregg.

Viele Grüße und macht weiter so, Martin

Nach wie vor sieht diese Figur für mich aus wie das Mädchen aus The Ring – okay, da mag jede Fantasie anders ticken. Was mich aber wirklich irritiert, ist, dass bisher noch kein anderer diese Gestalt gesehen hat. Die Ego-Perspektive ist ja bereits ein Easteregg. Es würde sich somit um ein Easteregg in einem Easteregg handeln. Sehr unwahrscheinlich! Oder hat jemand von euch diese Figur auch gesehen, davon gelesen oder kennt jemanden, der jemanden kennt, der sie gesehen hat?

Insofern würde ich eigentlich auf ein parapsychologisches Phänomen tippen, welches den Rechner von Daniel heimgesucht hat, oder es ist eine Verschwörung seitens der Softwareindustrie im Gange. Als seriöser, nudistischer Wünschelrutengänger lehne ich die Vorstellung einer unwissenschaftlichen Verschwörungstheorie natürlich ab. Also bleiben als Erklärung nur die sogenannten „Tesla-3-Gamma-Strahlen“ übrig, welche solche Phänomene erzeugen können. Ich habe dafür immer zwei Ausgaben der PC Games unter dem Rechner, welche effektiv das Eindringen dieser Strahlen verhindern. Eine preiswerte Methode wäre ein Schutzkreis. Sie können selbst einen solchen Schutzkreis dadurch bilden, dass Sie regelmäßig – ich empfehle, einmal pro Woche – gegen einen Elektrozaun

ROSSI SHOPPT — Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.



Mini Grill

Sommer ist die klassische Jahreszeit, um zu grillen. Leider hat man nicht immer einen Grill griffbereit. Warum eigentlich nicht? Dieser Grill lässt sich zusammenklappen, sieht dann so aus wie eine Aktentasche und hat auch ungefähr diese Größe. Er ist solide verarbeitet und funktioniert auch prima. Das Ding ist ideal für unterwegs, auf Festivals, beim Camping und kann natürlich auch auf Balkon, Terrasse und im Garten verwendet werden. Die Größe ist gerade ausreichend für zwei hungrige Männer. Ich hab den Mini Grill immer im Auto liegen, zusammen mit einem Beutelchen Kohle. Obwohl er für relativ kleines Geld zu bekommen ist (€ 17,99) verrichtet er bei mir schon das zweite Jahr klaglos seinen Dienst.

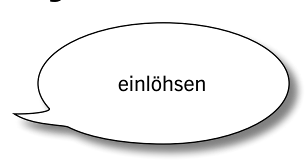




Bildquelle: www.amazon.de

urinieren. Dies lädt Sie positiv auf und bildet eine natürlich Aura um Sie herum.

Key



Ich kann meine Zeitschrift CD Key nicht einlöhsen.

Jonathan Kube

Spontan würde ich sagen, dass es vielleicht funktionieren könnte, wenn Sie statt der Nase ein bis zwei Finger zum Tippen verwenden würden. Aber da mir wieder einmal alle Details vorenthalten wurden, kann ich nur pauschale Ratschläge geben. Sitzt die Katze auf der Tastatur? Ist der Monitor eingeschaltet? Feststelltaste betätigt? Haben Sie einen PC? Bereits Mutti gefragt?

Pfingsten



Hallo Rainer,

am Pfingstmontag hatte ich Zeit und Muse und wollte den Steam-Key aus der aktuellen PCG einlösen. Leider schien eure Webseite ein Problem zu haben und gab nur eine wirre Fehlermeldung aus. Ich war stinksauer und schrieb eine Beschwerdemail. Dass ich schon eine Stunde später eine Mail von dir erhielt, dass das Problem beseitigt wäre, hat mich dann doch sehr erstaunt. Du arbeitest selbst an Feiertagen?

Viele Grüße aus Wien: Sebald

Nein, eigentlich nicht. Aber leider befinde ich mich momentan in der Klinik. Keine Panik – nix Lebensgefährliches und nix mit dem Hirn. Da ist etwas Homeoffice eine recht willkommene Abwechslung zum arg sterilen Alltag, zumal ich wirklich nicht für die Tagesabläufe in einer Klinik geschaffen bin. Frühstück um sieben Uhr? Mein Organismus kann um diese Zeit keine feste Nahrung verarbeiten. An guten Wochenenden bin ich um sieben gerade erst eingeschlafen. Aber dafür gibt es ja um fünf Uhr Abendessen! Gott sei Dank konnte ich wenigstens ein Einzelzimmer ergattern und muss mir nicht mit einem Kranken die Unterkunft teilen. Ein sehr schönes Zimmer übrigens mit einem traumhaften Blick aus dem Fenster (siehe Bild). Und weil ich eh den ganzen Tag nix zu tun habe, kann ich mir ja auch mit dem Beantworten von Post sinnvoll die Zeit vertreiben. Sehr erstaunlich finde ich es hingegen, dass ich am Pfingstmontag tatsächlich den Kollegen erreichte, welcher das Problem des Servers umgehend lösen konnte!



Rezepte

passionierter Weintrinker

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

ich bin ein stiller und treuer Leser Ihrer Leserbriefseiten und Ihrer monatlichen Kommentare zu diversen Themen. Sie sprechen mir sehr oft aus der Seele und ich sitze beim Lesen meistens nur da und nicke grinsend. Ich glaube, kein anderer Mensch außer Ihnen und Volker Pispers kann dem Wort „Ironie" eine so schöne Bedeutung zukommen lassen, wie Sie es tun. Die Rezepte sind wirklich lecker! Manches trifft nicht meinen Geschmack (ich mag kein Tabasco, ich ersetze es durch eine Mischung aus Curry und Rosenpaprika), aber wir bereuen die Stunden am Herd nicht. Da ich ein passionierter Weintrinker bin, hätte ich eine Frage zu den Rezepten: könnten Sie nicht evtl. immer einen Tipp dazu machen, was man zu den einzelnen Gerichten am besten trinkt? Ich mein jetzt in Richtung Bier oder Wein.

Mit freundlichen Grüßen: Thomas Pusch

Vielen Dank für die überaus schmeichelhaften Worte bezüglich meiner Arbeit. Zugegeben, Tabasco ist nicht immer meine erste Wahl, wenn es um Schärfe geht. Die Essignote passt nicht immer. Aber flüssige Würze finde ich prinzipiell einfacher anzuwenden als solche in Pulverform. Zum Glück gibt es ja reichlich Alternativen zu Tabasco. Ich erwähne es nur relativ oft, weil es in fast jeder Küche zu finden ist.

Da ich so gut wie nie Alkohol trinke, bin ich leider der falsche Ansprechpartner, wenn es um die Frage des passenden Weines geht. Für den Geschmack von Wein hat mein Gaumen eh keine passenden Rezeptoren. Ein Geburtsfehler? Zuletzt versuchte vor zwei Jahren ein Freund, mich von guten Weinen zu überzeugen. Sie werden es schon erahnen – vergeblich. Der grandiose Rote sollte mit den Aromen von Beeren, einer holzigen Note und einem dezent erdigen Abgang überzeugen. Für mich schmeckte die Brühe muffig mit einem Hauch von Babywindel und Katzenstreu. Ein zweiter Versuch mit Weißwein, welcher angeblich lieblich nach Trauben und Frucht schmecken sollte, ging ebenso in die Hose. Mein Gaumen meldete vergammelte Traube mit einem Hauch von Gummibär-Furz. Der Rest ging unter im Sodbrennen. Ein dritter Versuch wird garantiert nicht stattfinden, da Weinflecken nur sehr schwer aus Teppichen zu entfernen sind.

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse. Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.



Achim trägt gewagte Hüte.



Manfred dekoriert die Wohnung im Fallout-Style.



Nur DU hast dich wieder nicht blicken lassen!

Rossis Speisekammer

Heute: Käsebrötchen


Quelle: Adobe Stock/João_chagas

Wir brauchen:

- 375 g Mehl,
- ca. 250 g geriebenen Käse nach Wahl,
- 1 Päckchen Trockenhefe,
- ein Eigelb,
- etwas Milch,
- 1 TL Salz,
- 1TL Zucker.

Die Käsebrötchen sind einfach zu machen und die ideale Beilage zum Grillen! Mit etwas Kräuterbutter werten sie aber auch einen Salat hervorragend auf.

Aus Mehl, Wasser, Zucker, Salz und der Hefe kneten wir mit sauberen Fingern einen glatten Teig ohne Klumpen. Vom Käse mischen wir ungefähr 150 Gramm darunter. Jetzt muss unser Teig für ca. 30 Minuten an einem warmen Ort ruhen.
Danach kneten wir ihn noch einmal durch und formen daraus 7 bis 8 Kugeln. Die kommen nun auf ein mit Backpapier ausgelegtes Backblech und werden etwas platt gedrückt.
Das Eigelb mischen wir mit etwas (2 EL) Milch und pinseln damit die Brötchen ein. Den übrig gebliebenen Käse streuen wir darüber. Nun noch alles in den Ofen (200 Grad, ca. 20 Minuten). Fertig!

Experimentiert hier ruhig mal mit dem Käse. Muss ja nicht immer Gouda oder Emmentaler sein. Wer mag – klein geschnittene Schinken- oder Speckwürfelchen passen hervorragend in den Teig.

Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung!
Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.

Die gesammelten Rezepte gibt es übrigens hier:
https://shop.computec.de/pc-magazine/pc-games/digitale-einzelhefte



Pflichtveranstaltung

Jeder Nutzer schwört auf andere Programme, um mehr aus seinem PC herauszuholen. Wir präsentieren euch die Must-have-Tools.

Seite 106



Xbox Scarlett: Verspicht MS zu viel?


Frank Stöwer

Auf einer Pressekonferenz im Rahmen der diesjährigen E3 gab Microsoft erste Details zur kommenden Xbox Scarlett preis. Der mit einer AMD-Zen-2-CPU und einer GPU mit Navi-Architektur ausgestattete Xbox-One-Nachfolger soll nicht nur die bisher stärkste Spielekonsole werden, Microsoft verspricht auch die vierfache Leistung des Vorgängers. Dieser Leistungsschub soll die Darstellung von kommenden Spielen mit einer 8K-Auflösung und hohen Fps-Raten möglich machen. Sogar Raytracing soll zu den Render-Disziplinen der Xbox Scarlett gehören. Für minimale Ladezeiten spendiert Microsoft der Konsole neben GDDR6-RAM erstmalig auch eine SSD. Komischerweise decken sich diese Ankündigungen und Versprechungen ziemlich genau mit den Statements, die von Sony-Mitarbeitern über die kommende Playstation 5 zu lesen/hören waren. Wenn ihr mich fragt, dann rührt Microsoft hier mit vollmundigen Versprechungen die Werbetrommel ein wenig zu kräftig. Den Wechsel zur SSD und GDDR6-Arbeitsspeicher nehme ich dem Branchenriesen ja ab und der erscheint für mich nachvollziehbar. Mir ist bisher allerdings keine CPU-GPU-Kombination bekannt, die in der Lage wäre, bei einer Auflösung von 7.640 × 3.840 (8K) und Raytracing wie beworben 120 Fps zu erzielen. Vielleicht sollte Microsoft den Mund hier deutlich weniger voll nehmen.

Die PC-Games-**Referenzrechner**

Mit welcher Hardware läuft ein Spiel flüssig und wie viel Geld muss ich ausgeben? Diese Fragen beantworten wir anhand von drei Referenzsystemen aus drei Preiskategorien.



Seite: 102
Seite: 103
Seite: 104

Die PC-Games-Referenz-PCs

EINSTEIGER-PC

CPU

Hersteller/Modell: ... Ryzen 5 2400G (Boxed, Wraith Stealth)
Kerne/Taktung: .... 4c/8t/3,6 GHz (Turbo: 3,9 GHz)
Preis: .... **118 Euro**

ALTERNATIVE

Intels Alternative ist der **Ci3-8100 (4c/4t/3,6 GHz, Boxed-Kühler)** ohne vier HT-Kerne für **123 Euro.**

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: ..... XFX Radeon RX 570 RS XXX Edition
Chip-/Speichertakt: ..... 1.168 (1.286 Boost)/3.500 MHz
Speicher/Preis: .... 8 Gigabyte GDDR5/**160 Euro**

ALTERNATIVE

Es gibt aktuell keine GPU im **Preisbereich unter 180 Euro**, die so ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis bietet wie die **XFX Radeon RX 570 RS XXX Edition/8G**. Die **Geforce GTX 1050 Ti** ist um **ein Drittel langsamer** – mit **halb so viel RAM**.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Gigabyte GA-AB350M-DS3H V2
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): .. µATX/Sockel AM4 (B350)
Zahl Steckplätze/Preis: . 4 × DDR4, PCI-E 3.0/2.0 x16 (1/1), ... PCI-E 2.0 x1(1), M.2/M-Key (1)/**59 Euro**

ALTERNATIVE

Ist **Intels Core i3-8100** die Leistungszentrale in eurem Spielerechner, benötigt ihr eine **Sockel-1151-Hauptplatine**. Unser **Spartipp** ist das **Asrock H370M Pro4** für **90 Euro.**

RAM

Hersteller/Modell: .... G.Skill Aegis DIMM Kit 16GB .... (F4-3000C16D-16GISB)
Kapazität/Standard: .... 2 × 8 Gigabyte/DDR4-3000
Timings/Preis: .... 16-18-18-38/**67 Euro**

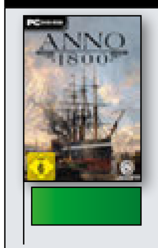
SSD/HDD

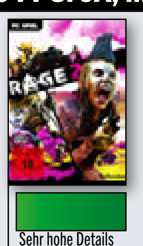
Hersteller/Modell: .. Sandisk SSD Plus (SDSSDA-480G-G26)/ .... Toshiba P300 High-Performance 3TB
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6GB/s 480 GByte/ .... 3.000 GByte
U/min/Preis: .... –/7.200/**57 Euro/67 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .... Sharkoon S25-W (Acrylseitenteil, ... keine Dämmung, 3 × 120-mm-Lüfter mitgel.)/**50 Euro**
Netzteil: .... Seasonic Focus Gold 450W CM/**60 Euro**
Laufwerk: .... Asus DRW-24D5MT, BR/DVD-R/**14 Euro**

1080P UND 60 FPS: JA, MIT REDUZIERTEN DETAILS

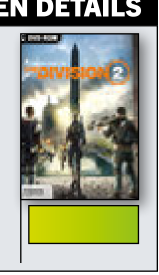




Sehr hohe Details



Hohe Details





Die Radeon RX 570 mit ihren 8 GByte VRAM garantiert eine sehr gute Optik, bei der ihr für 60 Bilder pro Sekunde mit der Full-HD-Auflösung oft nur auf wenige Details verzichten müsst.



Dank der GTX 1660 Ti mit Turing GPU ist die Full-HD-Optik mit 60 Fps und mehr sowie allen Details stets garantiert. Bei Anno 1800 und Metro Exodus reicht es für ein flüssiges Spielvergnügen in WQHD (2.560 × 1.440 Pixel). Wer jedoch Rage 2 mit selbiger Auflösung spielen möchte, muss schon eine paar Details reduzieren.

CPU

Hersteller/Modell: ...... Intel Core i5-8400 + Boxed-Kühler
Kerne/Taktung: .... 6c/6t/2,8 GHz (Turbo: 4,0 GHz)
Preis: .... 199 Euro

ALTERNATIVE

Eine **AMD-Sechskern-CPU** mit vergleichbarer Leistung wäre der **Ryzen 5 2600X (6c/12t, 3,6 GHz/4,2 GHz Turbo)** für **170 Euro**. Bei Anwendungen liegt der Sechskerner dank **12 Threads** sogar vor dem **Ci5-8400**, in **Spielen** muss er sich geschlagen geben.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: .... KFA² GeForce GTX 1660 Ti
Chip-/Speichertakt: ..... 1.500 (1.800 Boost)/3.000 MHz
Speicher/Preis: .... 6 Gigabyte GDDR6/259 Euro

ALTERNATIVE

Eine **vergleichbare AMD-GPU** ist die **Sapphire RX 590 Nitro+ Special Edition (238 Euro)**. Diese verfügt sogar über **8 GB GDDR5X VRAM**, das ist aber nur bei der WQHD- und UHD-Auflösung von Vorteil.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Asrock Z390 Extreme4
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ...... ATX/So 1151 (Z390)
Zahl Steckplätze/Preis: . 4 × DDR4, PCI-E 3.0 x16 (3), PCI-E .... 3.0 x1(3), m.2 (3)/**166 Euro**

ALTERNATIVE

Nutzt ihr den **AMD Ryzen 5 2600X** anstelle des **Core i5-8400**, ist das **Asrock X470 Master SLI (137 Euro)** ein empfehlenswertes **Board** mit **guter Ausstattung**. Zu der gehören unter anderem **drei PCI-E-3.0-x16-** und **vier PCI-E-2.0-x1-Slots, zwei M.2-Steckplätze** sowie **RGB-Beleuchtung**.

RAM

Hersteller/Modell: .... G.Skill Aegis DIMM Kit 16GB .... (F4-3000C16D-16GISB)
Kapazität/Standard: .... 2 × 8 Gigabyte/DDR4-3000
Timings/Preis: .... 16-18-18-38/**67 Euro**

SSD/HDD

Hersteller/Modell: . . Sandisk SSD Plus (SDSSDA-1T00-G26)/ .... Toshiba X300 High-Performance (HDWE140UZSVA)
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6GB/s 1.000 GByte/ .... 4.000 GByte
U/min/Preis: .... –/7.200/**100 Euro/102 Euro**

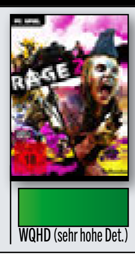
WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: ...... Phanteks Eclipse P600S (Dämmung, Lüftersteuerung, 3 × 140-mm-Lüfter mitgeliefert)/**140 Euro**
Netzteil: .... Seasonic Focus+ Gold 550 W/**74 Euro**
Laufwerk: .... Asus SDRW-08D2S-U, DVD USB 2.0/**27 Euro)**

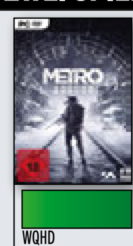
WQHD & MAX. DETAILS: BEI ZWEI SPIELEN MÖGLICH



WQHD



WQHD (sehr hohe Det.)



WQHD



Full HD

HIGH-END-PC



Vor allem dank der starken RTX 2070 ist Spielen mit einer Auflösung von 2.560 × 1.440 und maximalen Details bei allen aktuellen Titeln möglich. Bei Anno 1800 könnt ihr sogar die UHD-Auflösung wählen.

€ 2.305,-

CPU



Hersteller/Modell: ...... AMD Ryzen 7 2700X Gold Edition .... + Be Quiet Dark Rock Pro 4
Kerne/Taktung: .... 8c/16t/3,7 GHz (Turbo 4,3 GHz)
Preis: .... **299 Euro** + **68 Euro**

ALTERNATIVE

Der Core i9-9900K (479 Euro ohne **Kühler)** ist **Intels Alternative** zum **R7 2700X**. Dank der höheren **IPC** und des **höheren Takts** ist der **Ci9-9900K** in Spielen schneller als die **AMD-CPU**, Letzterer ist mit **289 Euro** preislich deutlich attraktiver.

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: ...... Manli Geforce RTX 2070 Twin Fan
Chip-/Speichertakt: ..... 1.410 (1.620 Boost)/3.500 MHz
Speicher/Preis: .... 8 Gigabyte GDDR6/**497 Euro**

ALTERNATIVE

Der RTX-2070-Konkurrent ist noch die **Radeon Vega 64**. Sie bietet eine geringere Spieleleistung und benötigt mehr Strom. Dafür sind übertaktete Modelle wie die **Asus ROG Strix Radeon RX Vega 64 OC Gaming** schon für **379 Euro** zu haben.

MAINBOARD



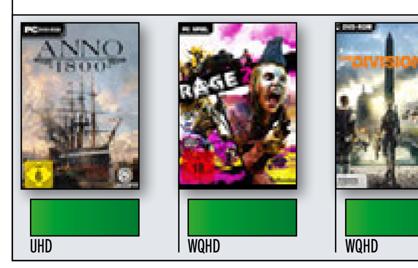
Hersteller/Modell: .... Asrock X470 Taichi
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel AM4 (X470)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4 × DDR4, PCI-E 3.0 x16 (2), 2.0 x16/x1 (1/2), **213 Euro**

ALTERNATIVE

Entscheidet ihr euch für den **Core i9-9990K** als Leistungszentrale eures Rechners, benötigt ihr eine **Sockel-1151-Platine** wie das **MSI MPG Z390 Gaming Edge AC** für **169 Euro**.

NUR EIN SPIEL FÜR UHD GEEIGNET

- Anno 1800, das mit einer Fps-Rate jenseits von 30 Fps optimal spielbar ist, läuft in UHD mit 34 Fps.
- Bei Rage 2 erzielt die RTX 2070 in WQHD 69 Fps. In UHD fällt die Fps-Rate jedoch auf 33 Fps.
- Mit der Detailstufe „Ultra Details" erzielt ihr bei The Division 2 in der WQHD-Auflösung 85 Fps.



RAM



Hersteller/Modell: .... G.Skill Trident Z Royal Silver Kit 32GB .... (F4-3600C19D-32GTRS)
Kapazität/Standard: .... 2 × 16 Gigabyte/DDR4-3600
Timings/Preis: .... 19-20-20-40/**233 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Fractal Design Define S2 Vision RGB (Vollverglasung, 4 × 140-mm-RGB-Lüfter mitgel.)/**225 Euro**
Netzteil: ..... Seasonic Prime Titanium Fanl 600W/**194 Euro**
Laufwerk: .. Verbatim 43890 Blu-ray-Brenner USB 3.0/**83 Euro**

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ...... Corsair Force Series MP510 (M.2, PCI-E 3.0 x4/Toshiba N300
Anschluss/Kapazität: ... 960 GByte/10.000 GByte
U/min/Preis: .... –/7.200/**213 Euro**/**280 Euro**

LOGITECH G502 LIGHTSPEED: KABELLOSE NEUAUFLAGE MIT POWERPLAY-UNTERSTÜTZUNG

Logitech kappt bei der brandneuen G502 Lightspeed das Kabel des Hero-Modells, spendiert ihr die Powerplay-Ladetechnik und reduziert noch das Gewicht.

Die wichtigste technische Neuerung bei der Logitech G502 Lightspeed ist die drahtlose Datenübertragung, bei der die Rechtshändermaus per 2,4-GHz-Funk mit dem PC kommuniziert. Zum Laden des Akkus und um den Anschluss des Nano-Empfängers zu verlängern, befinden sich ein USB-A auf Mikro-USB-Kabel sowie der passende Adapter in der Verpackung. Im Inneren unterscheidet sich die G502 Lightspeed von ihrer kabelgebundenen Schwester lediglich durch die Spule zum induktiven Laden via Logitech-Mauspad mit Powerplay-Funktion. Trotz der neuen Technik fällt das Gewicht durch dünnere Kunststoffwände von 121 auf 114 g. Sollte euch das dann zu leicht sein, habt ihr die Möglichkeit, wie bei der Logitech G502 Hero mithilfe weiterer Gewichte (2 × 4 g, 4 × 2 g) den Schwerpunkt nach vorne, hinten, links oder rechts zu verlagern.

Zu der Ausstattung, die bei der G502 Hero und der Lightspeed-Variante vorhanden sind, gehören die 10 Tasten mit ihren optimal direkten und knackigen Druckpunkten, das Vier-Wege-Scrollrad, die RGB-Beleuchtung für das G-Logo und die fünfstufige Dpi-Umschaltung (sechs Effekte, inklusive Geschwindigkeit) sowie die G-Sekundärbelegungsfunktion. Dank gummierter Griffmulden und unveränderter Form ist auch die G502 Lightspeed ein Handschmeichler. Logitechs optischer Hero-Sensor ist eine Klasse für sich, denn der arbeitet trotz fehlender Abtasthilfen durch die ARM-CPU präzise, ohne spürbare Latenz und mit einer niedrigen Hubhöhe von weniger als 1 mm. Dazu kommt, dass Logitechs neueste Sensorentwicklung darauf getrimmt ist, so wenig Strom wie möglich zu kosumieren. Das ist die ideale Abtasttechnik für die drahtlose Maus, die wir mit einer Top-Produkt-Auszeichnung prämieren (Note: **1,24**).





Pflichtveranstaltung

Mit den richtigen Programmen könnt ihr mehr aus eurem Rechner herausholen. Da jeder Nutzer auf andere Tools schwört, haben wir die Must-haves auf den folgenden Seiten zusammengetragen.

Von: Alexandros Bikoulis

Egal, ob ihr gerade einen neuen Rechner respektive Laptop erstanden habt oder Windows einfach nur neu aufsetzen wollt: In der Regel installiert man sich nach dem ersten Bootvorgang erst einmal einen Wolf. Obwohl Betriebssysteme schon heute mit einem umfassenden Katalog an Features und Funktionen erscheinen, fehlen oft begehrte Funktionalitäten oder die OS-interne Umsetzung schmückt sich mit dem Prädikat „besonders halbherzig realisiert". Dann gilt es als informierter Computernutzer und PC-Games-Leser, diese Features nachzurüsten, sodass man nicht nur eine bessere Ausführung bekommt, sondern dank bestimmter Tools auch die volle Kontrolle über die eigene Hardware erlangen kann. Damit lässt sich das eigene System optimieren, anpassen und Hardware auslesen. Gute PC-Komponenten setzen noch bessere Software voraus, da Programme quasi das Rückgrat eines gut geschmierten Systems bilden.

EINS VORNEWEG

Natürlich hat jeder Nutzer seine eigenen Präferenzen und Must-haves, wenn es um die Software auf dem heimischen Rechner geht. Viele der hier vorgestellten Programme sind sicherlich Basics, gehören zur Grundausstattung eines jeden Rechners und manch ein Leser wird sich sicherlich fragen: Warum taucht das Tool hier auf? Der Grund dafür ist so einfach wie trivial: Nicht alle Leser sind auf dem gleichen Wissensstand. Wir wollen dies nun mit einer Vielzahl an Empfehlungen für Tools und andere Applikationen ändern. Für einen besseren Überblick haben wir die Software in Kategorien wie „Hardware", „Essentials", „Gaming" und „Sicherheit" unterteilt.

Die vorgestellte Software ist in der Regel kostenlos und konnte sich bereits am Markt etablieren. Natürlich gibt es auch zu den hier aufgeführten Programmen mannigfach Alternativen. ❑

Mit den Tools für eure PC-Hardware habt ihr nicht nur den totalen Durchblick, was gerade in eurem Rechner passiert, ihr könnt ihn mit einigen hier aufgeführten Programmen sogar optimieren.

NVIDIA INSPECTOR: Der Grafikkarte auf den Zahn fühlen. Die Software kombiniert den nicht mehr fortgeführten Nhancer, ein erweitertes Control-Panel für Nvidia-Karten, und das Analyse-Tool GPU-Z. Ihr könnt mit dem Tool deshalb sehr viele und detaillierte Informationen über eure GPU in Erfahrung bringen und unzählige Stellschrauben der Grafikkarte manipulieren. So ist es kein Problem, die GPU oder den Speicher zu übertakten, die Spannung zu verändern und die Lüfterkurve an die neue Taktfrequenzen anzupassen. Ihr könnt aber auch mehr Einfluss auf Grafikoptionen wie etwa die Kantenglättung nehmen und dies in Profilen für bestimmte Spiele abspeichern. Darüber hinaus führt das Tool wieder die Energiesparfunktion für einen Multi-Monitor-Betrieb ein, die mit der Einführung von GDDR5 als Grafikspeicher von Nvidia entfernt wurde. Wem das alles nicht genug ist, der kann die Performance des eigenen Rechners beobachten und speichern.

MSI AFTERBURNER: Radeon oder Geforce übertakten. Hattet ihr beim Nvidia Inspector noch eine Beschränkung auf einen Chiphersteller, unterstützt der MSI Afterburner alle Pixelbeschleuniger der Radeon- oder Geforce-Reihe. Mit dem Tool könnt ihr die Lüfterkurve anpassen und bestimmten Temperaturen zuordnen, den Takt der GPU anheben oder die Spannung verändern. Damit ist auch sogenanntes Undervolting möglich, bei dem ihr die Leistungsaufnahme der Grafikkarte herabsetzt. Natürlich hat das Programm die Möglichkeit einer Aufnahmefunktion, damit ihr Einbrüche in der Performance zuordnen könnt. Das Tool kann zudem ein On-Screen-Display (OSD) mit allen Informationen rendern und in Echtzeit wiedergeben, was aber etwas zu Lasten der Performance geht.

CPU-Z & GPU-Z: Standardanalysetools. CPU-Z erlaubt euch, Daten über die Hardware wie CPU, GPU und Mainboard auszulesen. Dabei werden euch Information über Prozessor, Mainboard, RAM und Cache zusammengetragen. GPU-Z ist dabei auf die Grafikkarte spezialisiert, aber nicht beschränkt. Beide Tools sind in der Industrie Standard für verlässliche Daten über die analysierte Hardware, sodass selbst Chiphersteller darauf zurückgreifen.

HWINFO: All Sensors are belong to us. Mit diesem Systemwerkzeug könnt ihr in Echtzeit nahezu die gesamte PC-Hardware überwachen und beispielsweise die Temperatursensoren der Spannungswandler auf eurer Hauptplatine auslesen (wenn vorhanden). Die so gesammelten Daten sind dann als Graph, Diagramm oder auch als Tabelle einsehbar. Dank des Hardware-Monitorings in Kombination mit einem Stresstest wie beispielsweise Prime95 ermittelt ihr schnell Schwachstellen in eurem System und vermeidet sie in Zukunft. Zusätzlich bietet das Tool einen Benchmark-Test, sodass ihr anhand der Informationen noch etwas mehr aus eurem Rechner herausholen könnt.

CRYSTALDISKINFO: Datenträger gekonnt auslesen. Das Werkzeug erlaubt euch, die S.M.A.R.T.-Werte von Festplatten und SSDs auszulesen. Mit der S.M.A.R.T.-Technologie überwachen Speichermedien sich selbst, sodass Nutzer anhand der ermittelten Daten Vorhersagen über mögliche Ausfälle des Datenträgers treffen können. Crystaldiskinfo ermittelt beispielsweise die Partitionen, Temperatur, Fehlerraten beim Lesen und Schreiben, aber auch die gesamte Betriebsdauer des Speichers. Die Software kann außerdem das sogenannte Automatic Acoustic Management einer Festplatte verändern, sodass durch die langsamere Positionierung der Lese-Schreibkopf-Mechanik das Zugriffsgeräusch vermindert werden kann. Festplatten verzichten heutzutage darauf, da sie seit 2011 von der zuständigen Kommission als obsolet eingestuft wurde. ❑

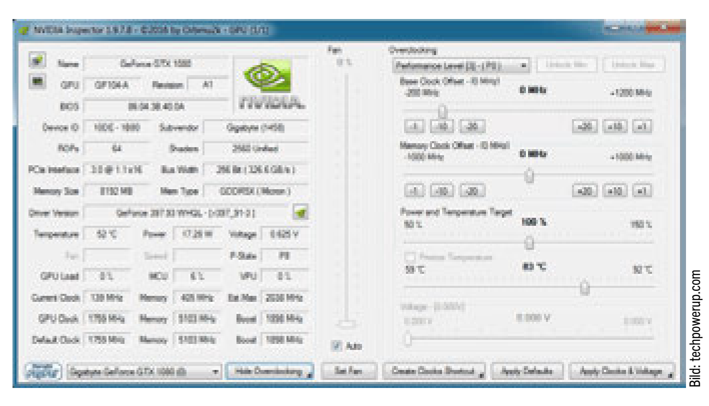


Bild: techpowerup.com

Der Nvidia Inspector ist das mächtigste Tool für alle Geforce-Nutzer. Vor allem der Profil-Editor ist hilfreich, um Spiele gezielt einzustellen und aufzuwerten.



Bild: MSI

Der MSI Afterburner hat im Grunde ähnliche Funktionen wie der Nvidia Inspector, kann aber zusätzlich auch mit AMD-Karten umgehen.

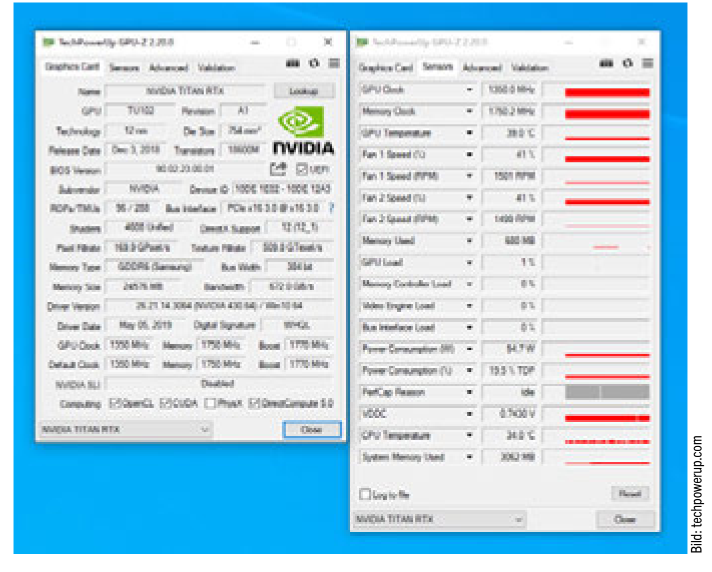


Bild: techpowerup.com

CPU-Z und GPU-Z sind die Go-to-Tools, um schnell an die wichtigsten Informationen über Grafikkarte und Prozessor respektive System zu gelangen.

GAMING-TOOLS: ALLES AUS DEM SPIEL HERAUSHOLEN

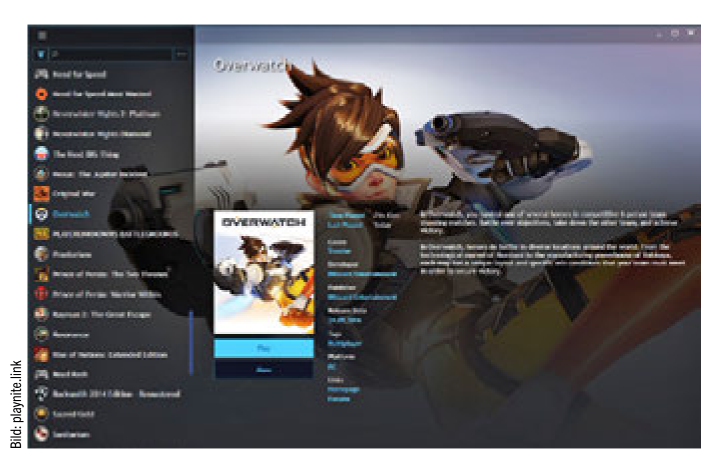


Bild: playnite.link

Playnite vereint alle PC-Plattformen unter einer grafischen Oberfläche. Gog.com entwickelt gerade GOG Galaxy 2.0, das das ebenfalls bietet – inklusive Konsolen.



Mit Reshade kann ein Spiel deutlich aufgewertet werden. Das Bild ohne Post-Processing-Injektor (links) ist eindeutig das qualitativ Schlechtere.

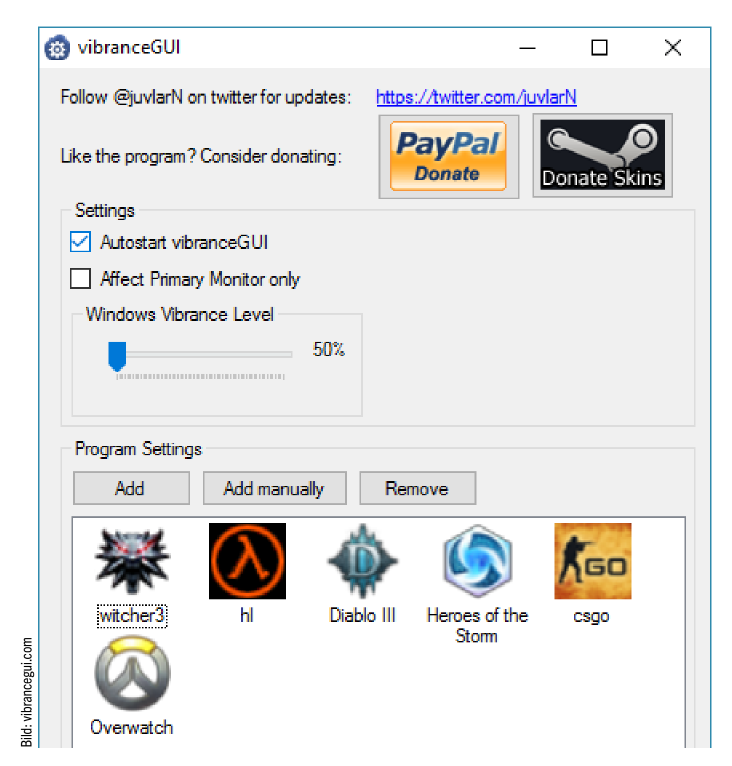


Bild: vibrancegui.com

Mit VibranceGUI erstellt ihr einfach ein Profil für ein Spiel. Sobald ihr es startet, wird die Farblebendigkeit oder Sättigung verändert.

Mit ein paar Kniffen kann man tatsächlich mehr aus der Vanilla-Version eines Spiels holen, sei es nun über Tools wie Reshade oder einfach klassische Modifikationen.

RESHADE: Post-Processing für den besonderen Look. Wenn ihr unzufrieden mit der nativen Darstellung in Videospielen seid, könnt ihr mit Reshade Post-Processing-Effekte in euer Spiel injizieren. Durch die Verwendung von unterschiedlichen Shadern könnt ihr so beispielsweise Umgebungsverdeckung, Tiefenschärfe oder Farbkorrektur einführen, obwohl es vom Spiel ursprünglich nicht unterstützt wird. Über eine Vielzahl von Presets, die es für nahezu jedes aktuelle Spiel gibt, bringt ihr noch mehr grafische Finesse in das Spiel. Dabei ist Reshade aber nur das Tool, das den Zugriff ermöglicht – es selbst enthält keine Effekte. Die Effektbibliotheken könnt ihr beim Start des Programms herunterladen.

PLAYNITE: Alle unter einem Dach. Am 1. April hatte Corsair sich über die Flut an Gameclients mit einem Startprogramm für die unterschiedlichen Gamelauncher lustig gemacht, aber solche Lösungen gibt es bereits. Anders als Launchbox, das eine bezahlte Lizenz für bestimmte Features verlangt, ist Playnite komplett kostenlos und kann mit ähnlichen Features punkten. Spiele von Gog.com, Uplay, Steam, Origin und vielen anderen können so einfach importiert und mit Metadaten versehen werden. Der Launcher für Gameclients ermöglicht aber auch das Einbinden von Emulatoren, erlaubt eine vollständige Personalisierung des Interfaces und kann auch als Portable-Version genutzt werden. Wer keine Lust auf die Fragmentierung der eigenen Spielebibliothek durch Publisher hat, kann so zumindest alle Spiele im Besitz in einem User-Interface zusammenfassen.

VIBRANCEGUI: In Farbe und bunt. Mit diesem Tool lässt sich die Farbdarstellung in Spielen anpassen. Nvidia und AMD bieten jeweils schon Funktionen an, mit denen man die Sättigung beziehungsweise die Farblebendigkeit nach dem eigenen Gusto einstellen kann. Damit kann man sich in manchen Spielen einen kleinen kompetitiven Vorteil verschaffen (VAC sicher), wenn man zum Beispiel Gegner besser sehen kann. Man kann dadurch aber auch einfach eine farbenfrohere Bildausgabe realisieren. Das Problem bisher: Die Einstellungen beschränken sich nicht auf ein bestimmtes Spiel, sondern sind global. Mit VibranceGUI kann man jedem Spiel ein Farbprofil zuweisen, das wieder zum Ursprungszustand springt, tabt man heraus oder beendet das Spiel.

RETROARCH: Konsolen und mehr. Wer weiterhin Spieleklassiker alter Konsolen auf dem eigenem modernen System nutzen möchte, der benötigt Interpreter und Emulatoren. Mit dem Frontend Retroarch bekommt ihr einen Blumenstrauß Konsolen-Emulatoren in einem Paket geliefert, sodass ihr einen Großteil der Videospielgeschichte der letzten 40 Jahre abdecken könnt. Retroarch greift dabei auf die Bibliothek „libretro“ zurück, die in sogenannten Cores organisiert ist. Solch ein Core erlaubt dann die Emulation von Plattformen wie beispielsweise einer Wii, Playstation oder auch DOS. Sollte ein Emulator fehlen, kann er dann einfach über die bereits genannten Libretro Cores bezogen werden.

NEXUSMODS.COM: Mods, Mods und nochmal Mods. Zugegeben, hierbei handelt es sich um eine Webseite, die Modifikationen für beliebte Spiele anbietet, und nicht um ein Tool. Über 700 Spiele können Sie in der Datenbank finden, darunter natürlich beliebte Games wie Fallout: New Vegas, Mass Effect 3 oder The Witcher 3. Angeboten werden allerlei Modifikationen, sei es nun eine Schnellreisefunktion um die eigene Bequemlichkeit zu bedienen oder ein grafisches Update, das Licht und Schatten verbessert – für nahezu jeden Geschmack ist etwas geboten. Nexusmods bietet zudem ein Tool namens Vortex an, mit dem ihr eure Mods organisieren und aktuell halten könnt.

OBS: In den Äther streamen. Live-Game-Streaming hat sich in den letzten Jahren als sehr erfolg-

reich herausgestellt und das Teilen der eigenen Spielesession über das Internet wird insgesamt immer beliebter. Die Open Broadcast Software erlaubt euch nun, den Bildschirminhalt per RTMP-Protokoll an Streaming-Plattformen wie Twitch.tv oder Youtube zu senden. Mit den sogenannten Szenen könnt ihr zudem den Stream anpassen und beispielsweise Bild-im-Bild darstellen, Counter einfügen oder auf den Input der Zuschauer reagieren. OBS kann aber auch Spielesessions lokal abspeichern und für die Videokodierung x264, Intel Quick Sync Video oder Nvidias NVENC nutzen (Hardwarebeschleunigung oder software-basierte Kodierung). OBS ist das Go-to-Tool, wenn man Inhalte über den Äther ins Netz streamen möchte und überzeugt die Nutzer durch die intuitive Bedienung. Dank einer Vielzahl an Plug-ins kann das Programm nach eigenem Gusto angepasst werden.

DISCORD: Kommunikation ist alles. Erkorenes Ziel der Entwickler war es, Gamer über eine Instant-Messaging-App zusammenzubringen, die auch noch Sprach- und Videokonferenzen erlaubt. Den kostenlosen Service könnt ihr plattformübergreifend als App oder Webanwendung nutzen und bereits nach wenigen Klicks ist euer eigener Server eingerichtet. Verglichen mit Teamspeak oder Skype steht Discord den beiden Programmen in Sachen Funktionsumfang in nichts nach. Als Finanzierungsmodell hat Discord im Jahr 2017 „Nitro" eingeführt, sodass ihr Discord in drei unterschiedlichen Versionen nutzen könnt: Kostenlos, Nitro und Nitro Classic. Mit Nitro Classic bekommt ihr für 5 Dollar pro Monat zusätzliche Chatfunktionen, für insgesamt 10 Dollar im Monat kommt noch eine Spielebibliothek hinzu, die ständig aktualisiert wird. Discord wird mittlerweile von 250 Millionen Nutzern weltweit verwendet und auch die Kollegen von der PC Games Hardware haben beispielsweise einen Server, den ihr unter pcgh.de/discord finden.

OCAT: Fraps ist so was von 1999. Mit OCAT, das für „Open Capture and Analytics Tool" steht, könnt ihr in Echtzeit mit geringem Aufwand und Overhead ermitteln, wie gut oder wie schlecht sich euer System in einem Videospiel schlägt. Unterstützt werden alle gängigen APIs wie etwa DirectX 11, DirectX 12 oder die Low-Level-API Vulkan. Natürlich könnt ihr euch mit einem Overlay die aktuelle Performance in Form von Frametimes und Fps anzeigen lassen, genau wie einst mit FRAPS. OCAT produziert zusätzlich noch weitere Datensätze, wie etwa das 99. Perzentil, den Fps-Durchschnitt oder die verworfenen Frames, und speichert sie in einer CSV-Datei ab. Habt ihr die Performance eures Systems ermittelt, müsst ihr die Datensätze nicht kompliziert in Excel oder andere Programme importieren und formatieren, OCAT bringt einen Visualisierer bequemerweise mit.

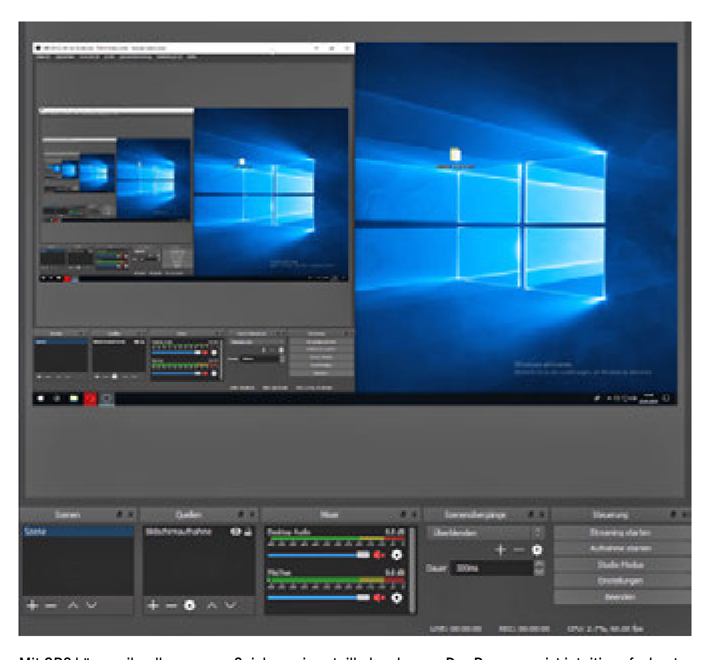
NVSLIMMER: Abnehmen leicht gemacht. Nvidia-Treiber enthalten neben den notwendigen Gerätetreibern auch gerne mal unnützen Kram oder gar Telemetriedienste. Dadurch bläst Nvidia die Downloadgröße nicht nur künstlich auf, sondern verärgert auch den ein oder anderen Nutzer, der darauf liebend gerne verzichten möchte. Mit dem NVSlimmer entschlackt ihr das aufgeblähte Treiberpaket, indem ihr einfach einen Haken hinter einen Posten wie Telemetrie oder der Geforce-Experience entfernt. Dennoch solltet ihr etwas Ahnung haben, wo ihr gerade den Haken entfernt, da es keine Abhängigkeitsprüfung gibt und nur die nötigsten Erklärungen vorhanden sind.

DEPRESSURIZER: Den Druck nehmen. Viele Gamer haben dank etlicher Steam Summer Sales mittlerweile eine so gigantische Steam-Bibliothek angehäuft, dass kein Menschenleben ausreichen würde, alle Titel durchzuspielen. Dass man da deshalb hin und wieder den Überblick verliert und gerne die eigene Spielesammlung etwas geordneter haben möchte, ist ganz normal. Der Depressurizer nimmt einem diesen inneren Druck, indem Spiele anhand der Steam-Store-Seite katalogisiert werden. Das Programm erlaubt außerdem eine Einordnung anhand des Genres, der Steam Tags (Singleplayer etc.), Developer oder Publisher und noch vieler weiterer Kategorien. ❑

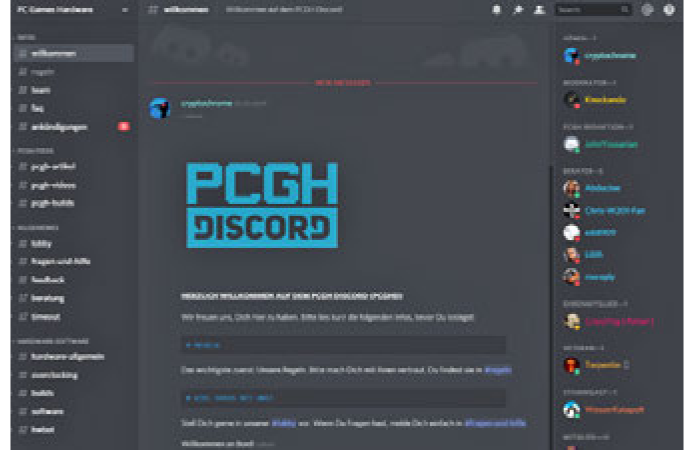


Bild: github.com/Depressurizer

Irgendwann verliert man den Überblick über die eigene Spielesammlung. Der Depressurizer hilft, weil er eine Einteilung nach Steam-Tags etc. erlaubt.



Mit OBS können ihr alle an euren Spielesessions teilhaben lassen. Das Programm ist intuitiv aufgebaut, hat Plug-ins und ist das Tool zum Streamen.



Vergesst Skype oder Teamspeak, die Zukunft gehört der plattformübergreifenden Applikation Discord. Sprach-, Video- und Textkommunikation sind damit möglich.

ESSENTIALS: EINFACH DIE BESSERE WAHL



Bild: Libreoffice.org

Kostenfrei und fast genauso gut wie das Pendant von Microsoft. Mit Libre Office habt ihr nicht nur eine Textverarbeitung, die Suite enthält allerlei Programme.

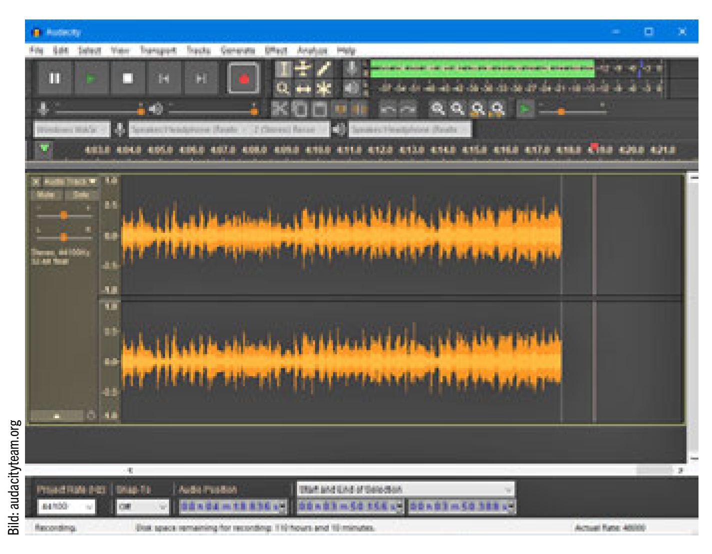
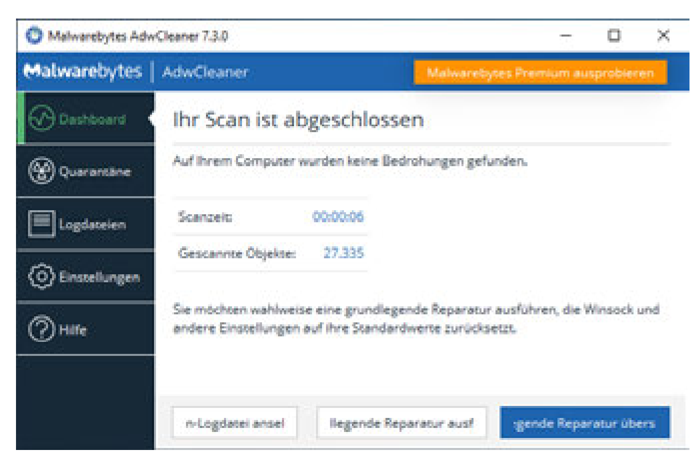


Bild: audacityteam.org

Schon seit über 20 Jahren am Start und kein bisschen obsolet: Audacity überzeugt einfach durch Schlichtheit und Funktionsumfang.



Adware Ade mit dem AdwCleaner von Malwarebytes. Toolbars oder Hijacker lassen sich so spielend entfernen, ohne Stress und Verzweiflung.

Windows ist von Haus aus mit einer Vielzahl an nützlichen Tools und Programmen ausgestattet, die auch allerlei Formate lesen können und über eine beachtliche Anzahl von Features verfügen. Dennoch haben sich im Laufe der Zeit für manche Unterfangen bestimmte Programme etabliert, die eine bessere Nutzererfahrung bieten als die windowsinternen Werkzeuge.

7-ZIP: Meisterkomprimierungstool. Nativ besitzt Windows nur einen Support für Zip-Archive, moderne oder leistungsfähigere Formate werden nicht unterstützt. 7-Zip bietet hier Abhilfe und versteht es, mit 38 Dateiformaten umzugehen, bei sieben davon kann das Tool auch Archive erstellen und nicht nur entpacken. Dateien können beim Komprimieren zusätzlich in kleinere Teilarchive zerlegt oder mit AES 256 verschlüsselt werden, um so beispielsweise große Dateien einfacher versenden zu können. 7-Zip fügt sich außerdem nahtlos in das Kontextmenü von Windows ein, sodass Archive mit einem Klick geöffnet oder erstellt werden können. Dank Hyper-Threading und der Nutzung mehrerer Prozessorkerne liefert 7-Zip eine bessere Komprimierung als die Konkurrenz ab und erledigt das Packen und Entpacken auch deutlich schneller. Solltet ihr ein Dateiformat vermissen oder euch das Erscheinungsbild zuwider sein, probiert auch einmal PeaZip aus.

AUDACITY: Simpel, gut und umfangreich. Seit mittlerweile 20 Jahren gibt es dieses Open-Source-Tonstudio schon, mit dem man sehr einfach und intuitiv Audio aufnehmen, schneiden und bearbeiten kann. Natürlich sind in der Software die grundlegenden Funktionen eines Audioeditors vorhanden, so lassen sich Tracks zum Beispiel trimmen, muten oder man fügt eine weitere Tonspur hinzu. Darüber hinaus gibt es noch einige Effekte, mit denen man die Qualität beispielsweise durch eine Rauschminderung oder Normalisierung auditiv verbessern kann. Projekte können dann in unterschiedlichen Dateiformaten wie WAV oder FLAC ausgegeben werden, auch MPS3s sind dank der Lame-Bibliothek machbar. In Kombination mit FFmpeg kommen weitere Formate hinzu.

VLC: Mediaplayer Deluxe. Mit diesem Tool werdet ihr keine Probleme mit irgendwelchen unbekannten Audio- oder Videoformaten mehr haben, da VLC wirklich alles frisst und abspielen kann. DVDs, Video-CDs, MP3 oder doch lieber Streaming-Protokolle? Kein Problem für den VLC-Player, es besteht sogar die Möglichkeit, noch im Download befindliche Dateien oder archivierte Videos abzuspielen. VLC enthält von Haus aus alle wichtigen Bibliotheken wie FFmpeg oder x264.

LIBRE OFFICE: Freie Texte für freie Nutzer. Mit dieser kostenlosen Bürosoftware habt ihr alle nötigen Programme für Office-Tätigkeiten in einer Suite vereint. Tabellenkalkulation, Präsentation, das Erstellen von Zeichnungen oder die einfache Textverarbeitung sind im Paket enthalten und die einzelnen Tools können auch mit Dateiformaten von Microsoft Office umgehen. Libre Office spaltete sich 2010 von Open Office ab, wird seitdem unabhängig weiterentwickelt und erhält regelmäßig Updates und neue Features.

ADWCLEANER: Adware Ade. Neben Spybot Search and Destroy ist der AdwCleaner von Malwarebytes das Go-to-Tool, wenn der Rechner mit Schadcode befallen ist oder man annimmt, er wäre es. Das Tool kümmert sich nämlich um Malsoftware aller Couleur, denn bereits eine unachtsame Installation kann die Rechnersicherheit gefährden. Eine Minute nicht aufgepasst und prompt hat sich beispielsweise ein Hijacker oder eine Toolbar bei einer Installation mit an Bord geschmuggelt. In den meisten Fällen lässt sie sich über normale Wege nicht so einfach wieder entfernen. Mit einem simplen Klick auf den Suchbutton kann AdwCleaner hier Abhilfe verschaffen und den Computer auf schadhafte Dateien, Dienste oder Registry-Einträge hin untersuchen. ❏

Überall im Netz lauern Gefahren, vor denen es sich zu schützen gilt. Bevor ihr aber alle Verantwortung den hier vorgestellten Programmen übergebt, startet zuerst Brain.exe. Damit solltet eure Daten und euer Rechner vor den gröbsten Sicherheitsrisiken im Internet geschützt sein.

BITDEFENDER ANTIVIRUS FREE EDITION: Von Stiftung Warentest empfohlen. Laut dem Firefox-Entwickler Robert O'Callahan sind Virenscanner nichts anderes als Snake Oil, also auf gut deutsch unnütz. Er meint sogar, sie schaden dem Nutzer mehr, als dass sie ihm dienen. Die AV-Hersteller behaupten natürlich das Gegenteil oder gehen sogar so weit, zu sagen, dass man ohne einen Scanner auf keinen Fall sicher im Netz unterwegs sein kann. Die Wahrheit liegt sicherlich irgendwo dazwischen, jedenfalls haben sich die Kollegen von Stiftung Warentest Virenscanner angeschaut und Bitdefender als wirkungsvollste Antivirus-Software 2019 ausgezeichnet. Bitdefender nutzt mittlerweile auch maschinelles und verhaltensabhängiges Lernen, um Bedrohungen zu erkennen. Der im Betriebssystem implementierte Windows Defender hat übrigens ordentlich aufgeholt, in Kombination mit Brain.exe und einem Phishing-Schutz im Browser erzielt ihr hier ähnlich gute Ergebnisse.

SANDBOXIE: Ohne Reue im Sandkasten spielen. Habt ihr wieder eine seltsame E-Mail mit Anhang vom Kollegen bekommen und traut dem Braten nicht so recht? Dann lasst doch euer E-Mail-Programm in einer Sandbox laufen. Wird ein Programm in so einem Sandkasten ausgeführt, werden alle Schreibzugriffe auf die Festplatte oder die Windows-Registrierungsdatenbank abgefangen und umgeleitet, zum Beispiel auf einen vorher festgelegten Ordner. Ihr könnt auch Schadsoftware in der Sandbox ausführen, ohne dabei euer System zu zerschießen, oder ganz unschuldig Software ausprobieren, ohne Spuren zu hinterlassen. Lesezugriffe können auch umgeleitet werden, indem die betreffende Datei einfach im Sandboxie-Ordner vorhanden ist. Ihr könnt euch auch vor zu neugierigen Programmen schützen, indem ihr bestimmte Dateien, Verzeichnisse oder Registry-Schlüssel komplett durch Sandboxie blockieren lasst. Neben E-Mail-Programmen lohnt sich die Sandbox vor allem beim Surfen in fremden Gewässern. Sollte man sich also Schadsoftware eingefangen haben, leert man die Sandbox einfach. Mit Shade Sandbox und Bufferzone gibt es genauso gute Alternativen.

SPYBOT SEARCH AND DESTROY: Tod der Malware. Adware, Rootkit oder doch Spyware? Im Internet fängt man sich schnell was ein, wenn man nicht aufpasst, da kann ein unaufmerksamer Klick bei einer Installation schon ausreichen. Spybot S&D findet nicht nur eine Vielzahl von Malware und Rootkits, sondern kann die spionierenden Programmteile entfernen, ohne dabei die eigentliche Software unbrauchbar zu machen. Darüber hinaus bietet Spybot noch weitere Funktionen. Ihr könnt beispielsweise euren digitalen Fingerabdruck auf ein Minimum reduzieren und es so Angreifern schwerer machen. Ihr habt aber auch die Möglichkeit, euch vor kommenden Bedrohungen durch Immunisierung zu schützen, indem bekannter Schadsoftware, schädlichen Seiten oder dergleichen von vornherein eine Absage erteilt wird.

VERACRYPT: Nur Verschlüsseln hilft. Heutzutage ist es leider ein notwendiges Übel, die eigenen Daten vor Zugriffen zu schützen, vor allem wenn man die Anstrengungen bestimmter Regierungen beobachtet. Zwar hat Microsoft mit Bitlocker ein Windows-Tool für Verschlüsselung in petto, aber inwieweit amerikanische Geheimdienste darauf Zugriff haben, ist ungewiss. Mit VeraCrypt können ihr kinderleicht 3,5/2,5-Zoll-Festplatten, SSDs, USB-Sticks und SD-Karten verschlüsseln, entweder mit bekannten Methoden wie der AES-256-Bit-Verschlüsselung oder mit den Hash-Algorithmen RIPEMD160, SHA-2 und Whirlpool, die wesentlich mehr Verschlüsselungsiterationen erlauben. ❑

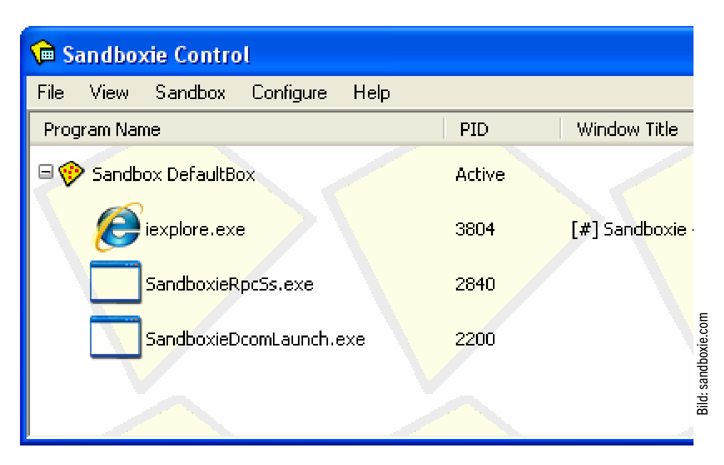


Bild: sandboxie.com

Davon abgesehen, dass der IExplorer für sicheres Browsen suboptimal ist, kann Sandboxie Schadsoftware in einem hermetisch abgeriegelten Sandkasten laufen lassen.



Spybot erkennt zuverlässig Schadsoftware und kann zudem euer System gegen Malware immunisieren. Schon seit Jahren ein sehr zuverlässiges Tool.

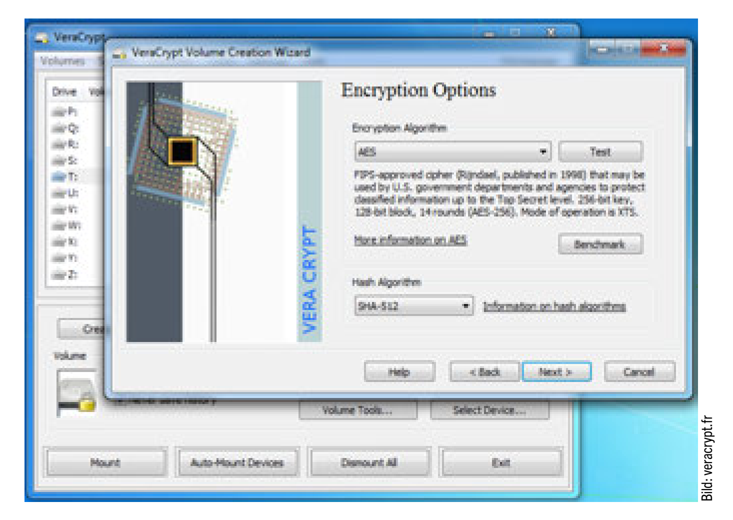


Bild: veracrypt.fr

TrueCrypt war einmal und das windowsinterne Bitlocker ist nicht perfekt. VeraCrypt stellt eine der wenigen sicheren Alternativen dar.

HONORABLE MENTIONS: NICHT NOTWENDIG, ABER HILFREICH

Zuletzt wollen wir euch noch ein paar Programme vorstellen, die nicht zwangsläufig notwendig sind, bei denen sich aber ein zweiter Blick durchaus lohnt.

BLENDER: 3D-Grafiksuite gratis. Mit Blender könnt ihr 3D-Animationen und -Modelle gestalten, genau wie die Profis in Hollywood. Dank der modularen Benutzeroberfläche, die dynamisch angeordnet werden kann, ist das Programmpaket in der Lage, sich an eure Bedürfnisse anzupassen. Blender bringt einiges an Funktionen mit, so könnt ihr in verschiedenen Interaktionsmodi Objekte verändern, indem ihr beispielsweise Sculpting-Werkzeuge nutzen. Natürlich sind auch Material- und Texturierungswerkzeuge vorhanden und Animationstools wie etwa Shape-Keys können genutzt werden. Seid ihr erst einmal mit den unzähligen Werkzeugen und Modi warm geworden, könnt ihr die erzeugten Szenen mit zwei verschiedenen Renderengines zu einem finalen Bild ausgeben. Beide Engines sind voll multithreadfähig und unterstützen zum Beispiel Raytracing, Umgebungsverdeckung und volumetrische Pixel. Blender wird übrigens von der NASA genutzt, kam aber auch bei Super Smash Brothers für den Nintendo 3DS und im Film Warcraft zum Einsatz.

RAW THERAPEE: Roher Therapieerfolg. Mit diesem Tool könnt ihr ganz einfach fotografische Rohdaten von Digitalkameras in gängige Bildformate entwickeln. Im Gegensatz zu anderen, teilweise kommerziell erhältlichen RAW-Konvertern, hat Raw Therapee noch fortschrittliche Einstellungsmöglichkeiten mit an Board. Ihr könnt damit beispielsweise auf RAW-Ebene einen Weiß- und Schwarzpunktabgleich durchführen, den Kontrast pro Detailebene (wavelet-basiert) festlegen oder Rauschfilter anwenden. Neben dem universellen DNG-Format kann das Tool aber auch mit kameraspezifischen RAW-Formaten umgehen. Darüber hinaus könnt ihr das Werkzeug auch für JPG-, PNG- oder TIFF-Dateien nutzen.

CLOVER 3: Browsertabs im Windows Explorer. Jeder hatte sicherlich schon mal das Problem, dass man beim Verschieben oder Ordnen von Dateien unzählige Windows-Explorer-Fenster geöffnet hatte. Das ist nicht nur unübersichtlich, sondern behindert auch den Workflow. Clover führt nun in ein Windows-Explorer-Fenster Tabs ein, die man von Browsern kennt. Genau wie bei Google Chrome kann man dann Tabs verschieben, ausklinken, ein neues Fenster öffnen oder einfach schließen. Bei der Installation solltet ihr aber aufpassen, da hier ohne Entfernen der Haken Adware mitinstalliert wird – oder ihr nutzt danach einfach den AdwCleaner oder Spybot.

```
TestDisk
TestDisk 6.9-WIP, Data Recovery Utility, September 20
Christophe GRENIER <grenier@cgsecurity.org>
http://www.cgsecurity.org

TestDisk is a data recovery designed to help recover
and/or make non-booting disks bootable again when the
are caused by faulty software, certain types of virus
It can also be used to repair some filesystem errors.

Information gathered during TestDisk use can be recor
review. If you choose to create the text file, testdi
will contain TestDisk options, technical information
outputs; including any folder/file names TestDisk was
list onscreen.

Use arrow keys to select, then press Enter key:
[ Create ]  Create a new log file
[ Append ]  Append information to log file
[ No Log ]  Don't record anything
```

Bild: cgsecurity.org

Es mutet etwas archaisch an, aber Test Disk lässt sich auch als Anfänger nutzen. Zerstörte Partitionen oder gelöschte Dateien können damit gerettet werden.

WIRESHARK: Was passiert eigentlich in meinem Netzwerk? Computer, Smartphones und dank des Internet-of-Things (IoT) bald auch Toaster und Kühlschränke: Heute verbinden sich immer mehr Geräte mit dem Internet und pflegen einen regen Datenaustausch – teilweise ohne euer Wissen. Mit Wireshark könnt ihr ermitteln, was gesendet und empfangen wird, da das Tool den Datenverkehr protokolliert, analysiert und so beim Finden von Problemen im Netzwerk hilft. Denkt an die erwähnten IoT-Geräte, die zwar allerlei nützliche Annehmlichkeiten in den modernen Alltag eingeführt haben, regelmäßig aber in Botnetze eingegliedert und für üble Machenschaften missbraucht werden. Dank Wireshark könnt ihr dagegen nun vorgehen, wegen des Funktionsumfanges ist aber Fachwissen oder ein gutes Tutorial zwingend notwendig.

TEST DISK: Retter verlorener Partitionen. Hierbei handelt es sich um ein Open-Source-Werkzeug, mit dem ihr versehentlich gelöschte Daten und beschädigte Partitionen wiederherstellen könnt. Zwar muss auch Test Disk bei physikalisch zerstörten Datenträgern oder überschriebenen Sektoren kapitulieren, dennoch ist es einen Versuch wert. Unterstützt werden allerlei Datensysteme wie FAT12/16/32, NTFS, DOS, EXT2/3/4, Linux Swap, ReiserFS, Apple Partitionstabellen und noch viele mehr. ❑

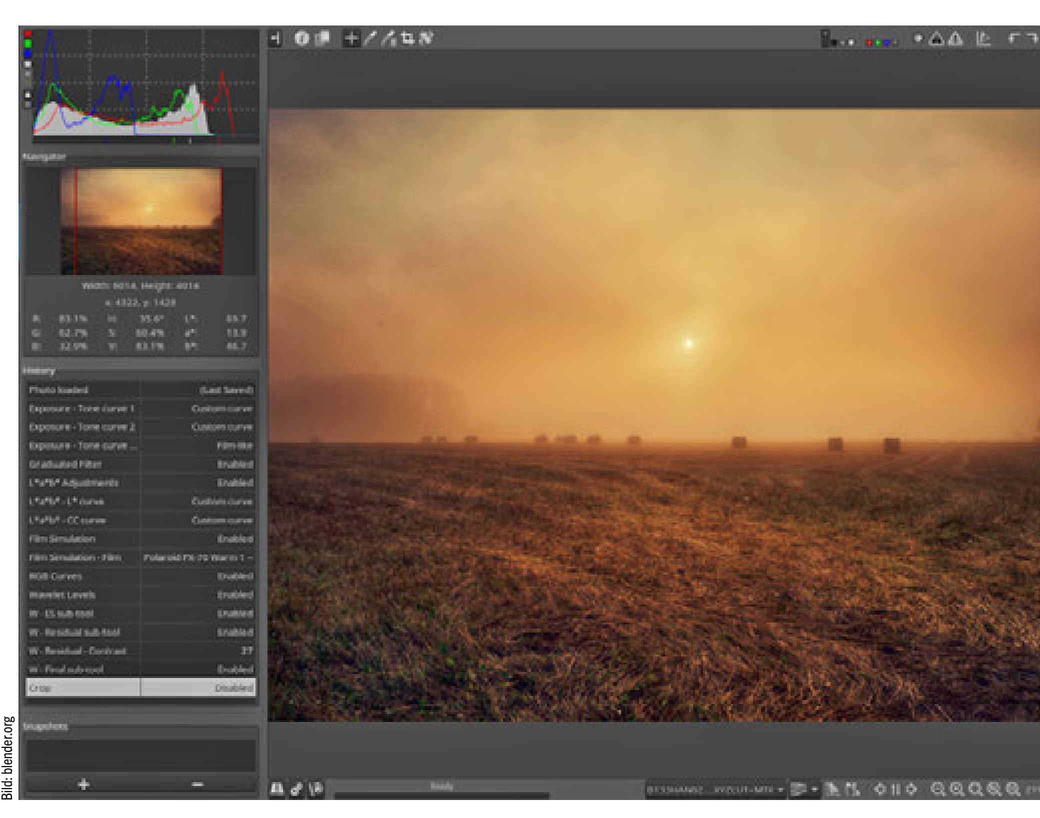


Bild: blender.org

Gratis, aber dennoch sehr professionell: Blender steht kommerzieller Software in nichts nach. Ihr könnt damit 3D-Animationen und -Modelle erstellen, es verfügt sogar über Raytracing und Umgebungsverdeckung.



Im nächsten Heft

Vorschau

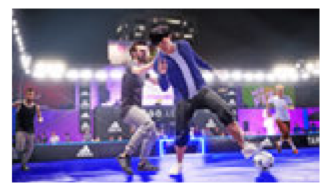
Wolfenstein: Youngblood



Bereits im Juli soll das Spin-off zur Shooter-Reihe erscheinen – wir rechnen daher mit einer Handvoll neuer Infos kurz vor Release!

Vorschau

FIFA 20 vs. PES 2020 | Mittlerweile dürften wir die beiden Fußball-Titel angespielt haben.



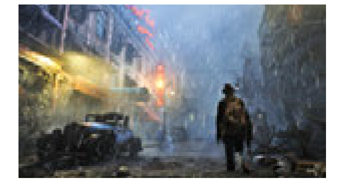
Test

F1 2019 | Knapp zu spät ins Ziel eingelaufen ist die Testversion zu F1 2019 – holen wir nach!



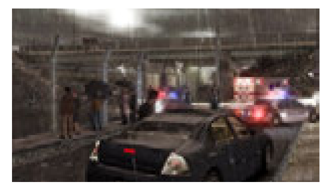
Test

The Sinking City | Gruseln will gelernt sein – wir testen das Cthulhu-Abenteuer ausführlich.



Test

Heavy Rain | Die letzten drei David-Cage-Adventures gab es nur für Playstation – bis jetzt!



PC Games 08/19 erscheint am 31. Juli!

Vorab-Infos ab 27. Juli auf www.pcgames.de!

VOLLVERSIONEN IN DER KOMMENDEN PC GAMES!

PIZZA CONNECTION 3



Backe, backe, Pizza: Die Wirtschaftssimulation Pizza Connection 3 erwartet euch in der nächsten Ausgabe. Als Bonus gibt's auch noch die beiden Vorgänger dazu.

*Alle Themen ohne Gewähr



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Hans Ippisch, Rainer Rosenbusch, Christian Müller

Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiter/CvD Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, David Martin, Dominik Pache, Katharina Pache, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld, Andreas Szedlak
Mitarbeiter dieser Ausgabe Alexandros Bikoulis, Olaf Bleich, Jan Dangschat, Wolfgang Fischer, Michael Förtsch, Johannes Gehrling, Benjamin Kegel, Sebastian Müller, Luca Narayan, Maximilian Paffrath, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Karsten Scholz
Redaktion Hardware Frank Stöwer, Philipp Reuther
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Karline Folkendt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Matthias Schöffel
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert © Bandai Namco, Ubisoft, Bethesda

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
Produktion Martin Closmann (Ltg.)
DVD Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen-Kunoth

www.pcgames.de
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion David Benke, Marc Brehme, Matthias Dammes, Christian Dörre, Maik Koch, Sascha Lohmüller, David Martin, Dominik Pache, Katharina Pache, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld, Andreas Szedlak

Digital Director Simon Fistrich
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel, Jennifer Brechtelsbauer
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director Jens-Ole Quiel, Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift
E-Commerce & Affiliate Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher
Creation & Services Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Sales & Publishing Dirk Gooding (Head of Corporate Sales & Publishing), Uwe Hönig

Anzeigenberatung Print/Digital
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Judith Gratias-Klamt Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH,
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg,
Tel.: +49 40 468 567-100,
www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition Franziska Behme, Annett Heinze, E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 32 vom 01.01.2019.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Walstead Central Europe, Poland; ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



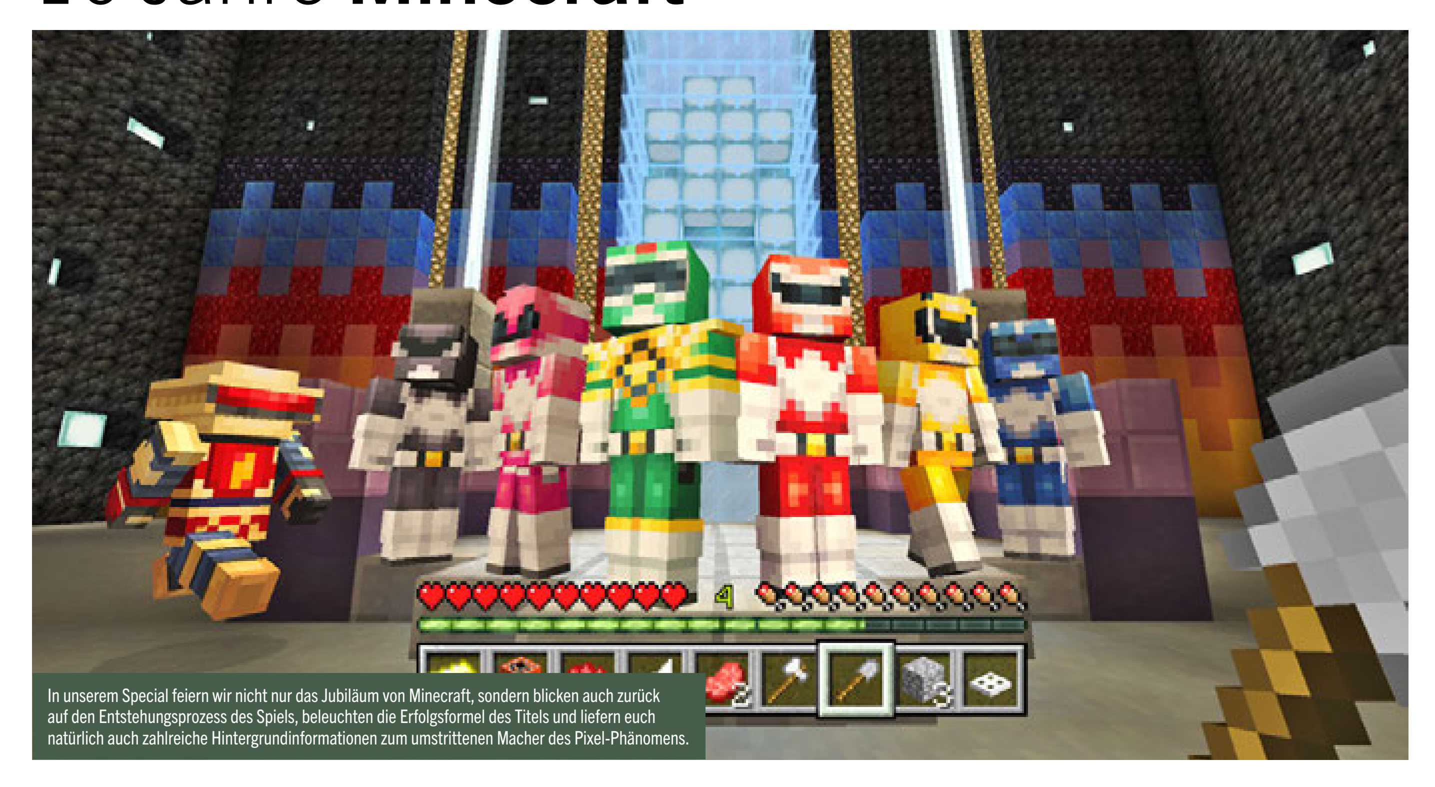
Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, SFT, VIDEOGAMESZONE, WIDESCREEN

Marquard Media Polska:
CKM, COSMOPOLITAN, ESQUIRE, HARPER'S BAZAAR, JOY, KOZACZEK, PAPILOT, PLAYBOY, ZEBERKA

Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

REPORT Seite 116

10 Jahre **Minecraft**



In unserem Special feiern wir nicht nur das Jubiläum von Minecraft, sondern blicken auch zurück auf den Entstehungsprozess des Spiels, beleuchten die Erfolgsformel des Titels und liefern euch natürlich auch zahlreiche Hintergrundinformationen zum umstrittenen Macher des Pixel-Phänomens.

TECHNIK-SPECIAL Seite 122

Bildoptimierung & **Spiele-Aufbereitung**



In unserem großen Technik-Special erklären wir, wie ihr eure Spiele am besten aufhübscht. Dabei sagen wir euch nicht nur, wie ihr moderne Games mit Effekten und Details ausstattet, sondern sogar auch, wie ihr ältere Spieleperlen in neuem Glanz erstrahlen lassen könnt.

10 JAHRE MINECRAFT

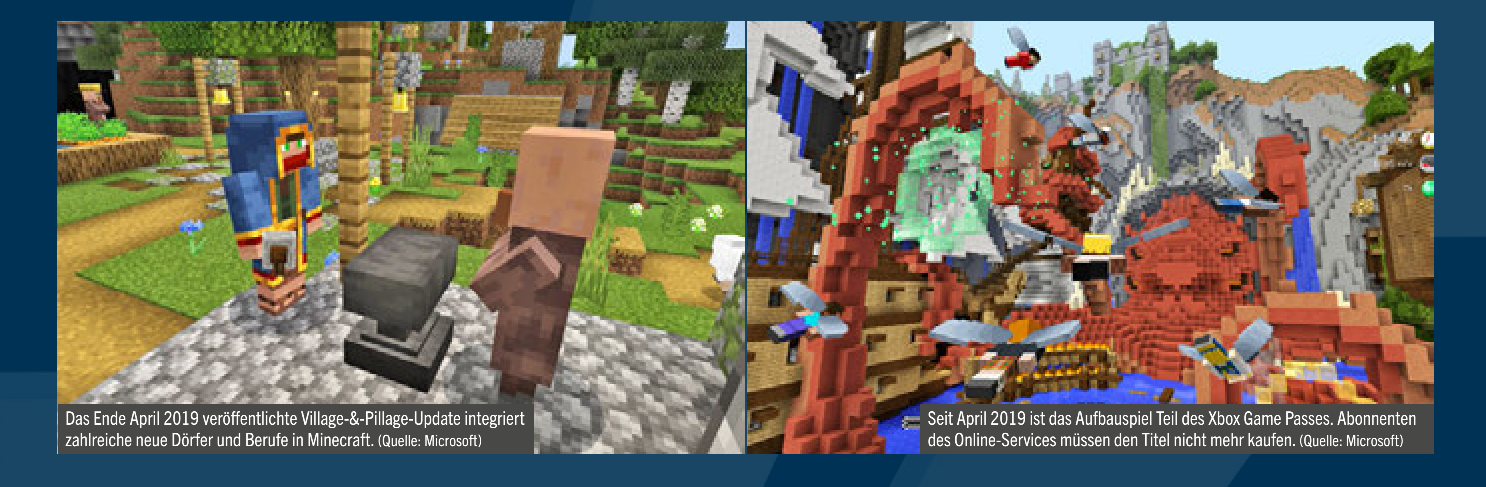
DIE ERFOLGSGESCHICHTE DES KLÖTZCHEN-PHÄNOMENS

Vom Ein-Mann-Projekt zur Ikone der Popkultur: Minecraft veränderte in den vergangenen zehn Jahren die Spielewelt. Doch was macht das Aufbauspiel eigentlich so besonders? Und wieso gehört es trotz Simpelgrafik zu den wichtigsten Spielen aller Zeiten? Unser Report klärt auf.

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Katharina Pache

Pac-Man, Tetris, Doom, Tomb Raider, World of Warcraft und aktuell der Battle-Royale-Shooter Fortnite: Nur wenige Videospiele schaffen es, tief in die Popkultur vorzudringen. Und da wäre natürlich noch das am 17. Mai 2009 erschienene Minecraft – ein Spiel, das Simplizität zum Markenzeichen machte, damit eine ganze Generation beeinflusste und die Gamesbranche nachhaltig veränderte.

Das zunächst im Alleingang vom schwedischen Indie-Entwickler Markus „Notch“ Persson erdachte Klötzchen-Spiel brach in den vergangenen zehn Jahren unzählige Rekorde. Zuletzt vermeldete Microsoft, dass sich allein die klassische PC-Version bis April 2019 über 30 Millionen Mal verkauft hat. Bereits im Herbst 2018 bestätigte das



Das Ende April 2019 veröffentlichte Village-&-Pillage-Update integriert zahlreiche neue Dörfer und Berufe in Minecraft. (Quelle: Microsoft)

Seit April 2019 ist das Aufbauspiel Teil des Xbox Game Passes. Abonnenten des Online-Services müssen den Titel nicht mehr kaufen. (Quelle: Microsoft)

Unternehmen über 154 Millionen verkaufte Minecraft-Einheiten, verteilt über alle Plattformen.

Minecraft ist ein modernes Phänomen der Unterhaltungsindustrie: Es revolutionierte das Online-Gaming und sorgte zugleich für den Boom von YouTube und Streaming-Portalen wie Twitch. Allein dank Minecraft wurden zahlreiche Hobby-Gamer zu Online-Stars, die Millionen Fans beeinflussen.

Minecraft bringt Spieler weltweit zusammen und lässt sie ihre Kreativität gemeinsam ausleben. Doch wie erklärt sich der kometenhafte Aufstieg eines technisch hoffnungslos veralteten Spiels mit grober Pixelgrafik?

Markus Persson: Der Mann hinter Minecraft

Wenn man über Minecraft redet, dann fällt unweigerlich der Name Markus Persson. Der unter dem Spitznamen „Notch" („Kerbe") bekannte Spieleentwickler, Jahrgang 1979, wächst die ersten sieben Jahres seines Lebens im schwedischen Industrieort Edsbyn auf und zieht dann mit seiner Familie in die Hauptstadt Stockholm. Stark geprägt durch seinen ruhelosen Vater, der immer neuen Hobbys frönt, entdeckt Persson schon früh sein Interesse für die Entwicklung von Computerspielen. „Mein Vater war einer dieser typischen Nerds. Ständig suchte er sich neue Hobbys", erklärte Persson 2012 in einem Interview mit PC Gamer. „An einem Tag bastelte er seine eigene Angel, am nächsten wollte er sich mehr mit Computern beschäftigen und baute ein Modem."

„Notch" ist gerade einmal sieben Jahre alt, als sein Vater einen Commodore 128 – den großen Bruder des C64 – mit nach Hause bringt. Der kleine Markus ist sofort fasziniert. Seine Begeisterung für das neue Spielzeug geht so weit, dass er gegenüber seiner Mutter Bauchschmerzen vortäuscht, um nicht in die Schule gehen zu müssen. Persson verbringt damals viel Zeit mit dem Shoot-'Em-Up Construction Kit und fertigt seine eigenen Animationen an. Gemeinsam mit seiner Schwester schreibt er einfache Codes und schon mit acht Jahren programmiert er sein erstes eigenes Text-Adventure.

Als Teenager hat Markus Persson den Traum, einmal ein bahnbrechendes Spiel wie Doom zu entwickeln. Kurzum: Für „Notch" dreht sich alles ums Programmieren; Zahlen und Codes sind sein Lebenselixier. Die Schule? Lästig, denn sie hält ihn nur von seiner Passion ab. Kaum verwunderlich, dass Persson die Schule schließlich ohne Abschluss abbricht.

Mit der Spieleentwicklung Geld verdienen

„Notch" ist ein Autodidakt, der sich viele seiner Fertigkeiten selbst beibringt. Er gilt als hochbegabt; heute ist er Mitglied von Mensa International, einem internationalen Dachverband von Vereinen für Menschen mit hohen Intelligenzquotienten. Seine Mutter sponsert ihm zudem einen Online-Programmierkurs. Das führt wiederum zu einigen kleineren Aufträgen als Programmierer, ehe er 2004 beim Stockholmer Software-Unternehmen Midasplayer (später King.com) unterkommt. Die Firma wird einige Jahre später dank Titeln wie Candy Crush Saga (2012) und Farm Heroes Saga (2013) zu einem der wichtigsten Player im Bereich der Smartphone- und Browser-Spiele avancieren.

Persson heuert damals bei einem noch kleinen Team an und bleibt dort für gut fünf Jahre. In seiner Freizeit jedoch bastelt er weiterhin an seiner Vision des perfekten Videospiels. Aus diesem Bestreben entsteht 2006 das gemeinsam mit seinem Freund Rolf Jansson entwickelte Sandbox-Spiel Wurm Online, in dem sich bereits viele Ideen von Minecraft wiederfinden. Auch hier dreht sich alles um das Abbauen von Ressourcen, das Erkunden der Spielwelt und den Aufbau einer eigenen Online-Gesellschaft. Schon damals integrieren die Entwickler PvP- und PvE-Elemente. Perssons Philosophie: „Hier hast du eine Welt, hab Spaß damit. Nicht Spaß im eigentlichen Sinne. Arbeite wirklich hart. Durch das Investieren von Zeit und Mühe entsteht schließlich

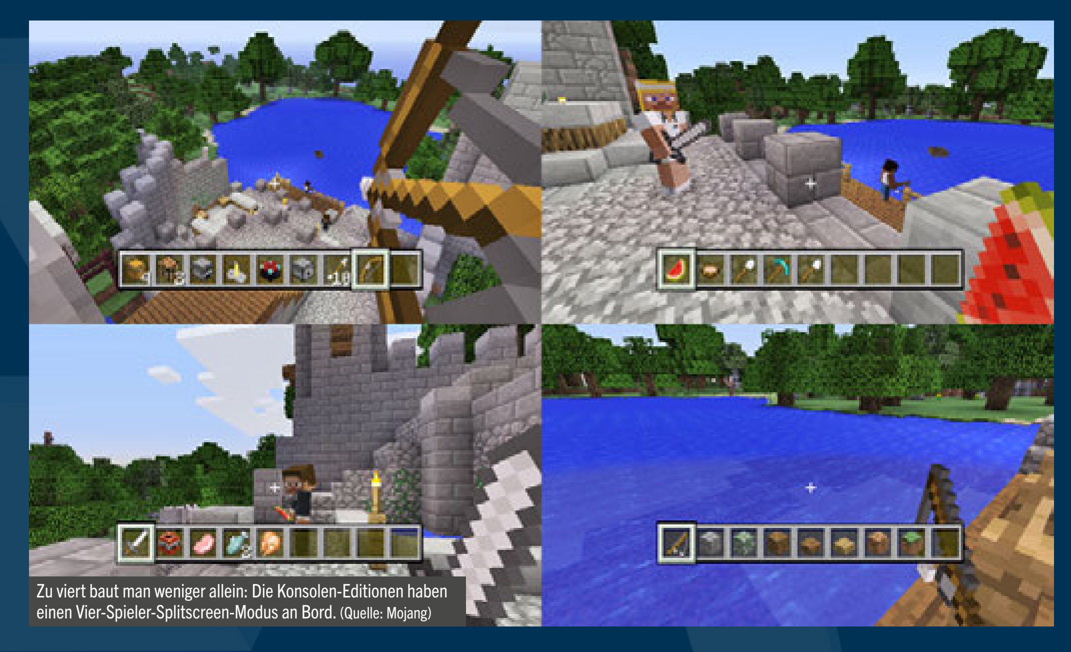
MINECRAFT-TRIVIA: 10 WISSENSWERTE FAKTEN ÜBER DAS PIXEL-SPIEL

- Minecraft trug ursprünglich den Arbeitstitel „Cave Game".
- Die beliebten und berüchtigten Creeper fußen auf einem Entwicklungsfehler. „Notch" wollte eigentlich ein Schwein designen, vertauschte aber einige Werte – und heraus kamen die merkwürdig anmutenden Figuren.
- Streamer „Philza" spielte den Hardcore-Modus von Minecraft über fünf Jahre lang – ohne zu sterben. Im April 2019 endete diese Serie, als ihn ein Baby-Zombie überraschte. Inzwischen hat er einen neuen Run gestartet.
- Die dänische Katasterbehörde Geodatastyrelsen, die sonst für Kartographie und Geodaten des Landes verantwortlich ist, baute das eigene Land in Minecraft nach.
- Die Viktor Rydberg Schule in Stockholm erklärte im Jahr 2013 Minecraft zum Schulfach, um das räumliche Denken und die Kreativität der Kinder zu fördern. Bereits 2012 integrierte ein Lehrer in New York Minecraft in den Unterricht.
- Zum Start der zweiten Staffel der Mystery-Serie Stranger Things veröffentlichte Microsoft ein Skin-Pack mit Helden der Netflix-Produktion und dem darin vorkommenden Monster Demogorgon.
- Der YouTuber und Entwickler „Sethbling" baute mit Hilfe von Minecraft einen lauffähigen Emulator für die Oldie-Konsole Atari 2600. Der Emulator kann ROMs der Spiele auslesen und stellt diese dann in Blöcken dar. „Sethbling" verwendete dafür keine Mods, sondern „lediglich" über 2000 Kommandoblöcke.
- Beim ersten Hören wirkt die Sprache der Endermen fremd und merkwürdig. Spielt man die Soundfetzen rückwärts und langsam ab, kommen jedoch englische Worte wie „Hi" oder „What's up" heraus.
- Apropos Soundeffekte: Das Stöhnen der Ghasts stammt ursprünglich von der schlafenden und offenbar schnarchenden Katze von Sounddesigner Daniel „C418" Rosenfeld.
- In Minecraft gibt es ausschließlich weibliche Kühe, von denen ihr euch Milch besorgen könnt. Dennoch pflanzen sich die Tiere auf mysteriöse Weise fort.



der Spielspaß", führte er gegenüber PC Gamer aus. Heute kennen wir diesen Mechanismus als typisches Grinding, das in Online-PC-Titeln wie Cryofall, Warframe, Guild Wars und Co. stundenlang bei Laune hält.

Bei Midasplayer lernt Markus Persson auch Jakob Porsér kennen. Die beiden jungen Männer freunden sich trotz ihrer unterschiedlichen Persönlichkeiten an – Markus ist eher der zurückhaltende und schüchterne Typ, Jakob hingegen offen und voller Energie. Das einzige Problem: Das 2005 in King.com umbenannte Unternehmen floriert und hat expandiert – und die Chefetage sieht es gar nicht gerne, wenn die Angestellten nebenher noch eigene Projekte verfolgen. Deshalb verlässt Markus Persson King.com im Jahr 2009 und wechselt zu jAlbum, einem Software-Entwickler für Foto-Anwendungen. Dort gewährt man ihm mehr Freiheiten – die er für Minecraft auch schon sehr bald dringend benötigt.



Zu viert baut man weniger allein: Die Konsolen-Editionen haben einen Vier-Spieler-Splitscreen-Modus an Bord. (Quelle: Mojang)

Die Geburtsstunde von Minecraft

Markus Persson ist ein großer Fan von Titeln wie Dungeon Keeper (1997) oder Dwarf Fortress (2006). Doch sein wichtigster Einfluss für Minecraft ist sicherlich das 2009 von US-Entwickler Zachary Barth veröffentlichte Infiniminer: Das Spiel beeindruckt „Notch" mit seiner blockigen Grafik und dem einfachen Gameplay, das auf dem Abtragen und Aufbauen von Ressourcen basiert.

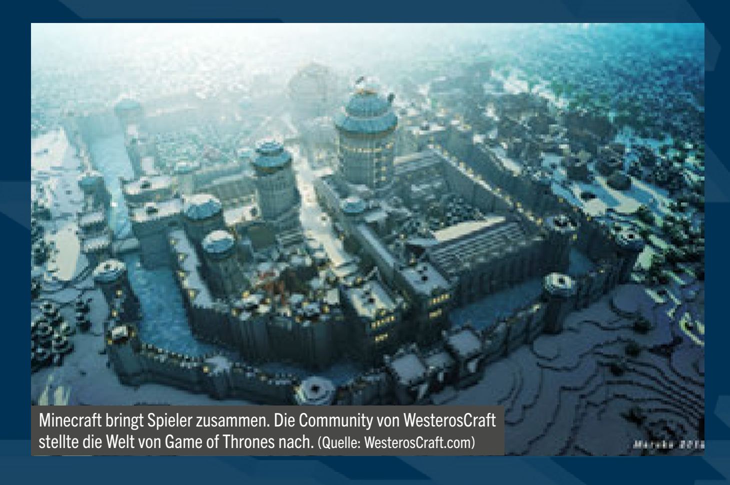
„Ich wollte eine interaktive Fantasy-Welt erschaffen und dazu einige Ideen aus Wurm Online übernehmen", erklärte Persson gegenüber PC Gamer. Hinzu kommen Bestandteile von RubyDung, ein früherer Minecraft-Prototyp, den „Notch" nie ganz fertig stellt. Im Gegensatz zum monotonen und wenig belohnenden Infiniminer soll Minecraft Spieler jedoch schnell für ihre „Arbeit" honorieren.

Die Entwicklung beginnt am 10. Mai 2009 unter dem Arbeitstitel Cave Game. Wenig später benennt Persson das Programm in Minecraft: Order of the Stone um. Laut eigener Aussage benötigte „Notch" für die Entwicklung der ersten Version 0.0.11a sechs Tage. Am 17. Mai 2009 veröffentlicht er das Spiel im Forum von TIGSource (eine Webseite und Community für Indie-Spiele) – der Beginn einer bis heute anhaltenden Erfolgsstory.

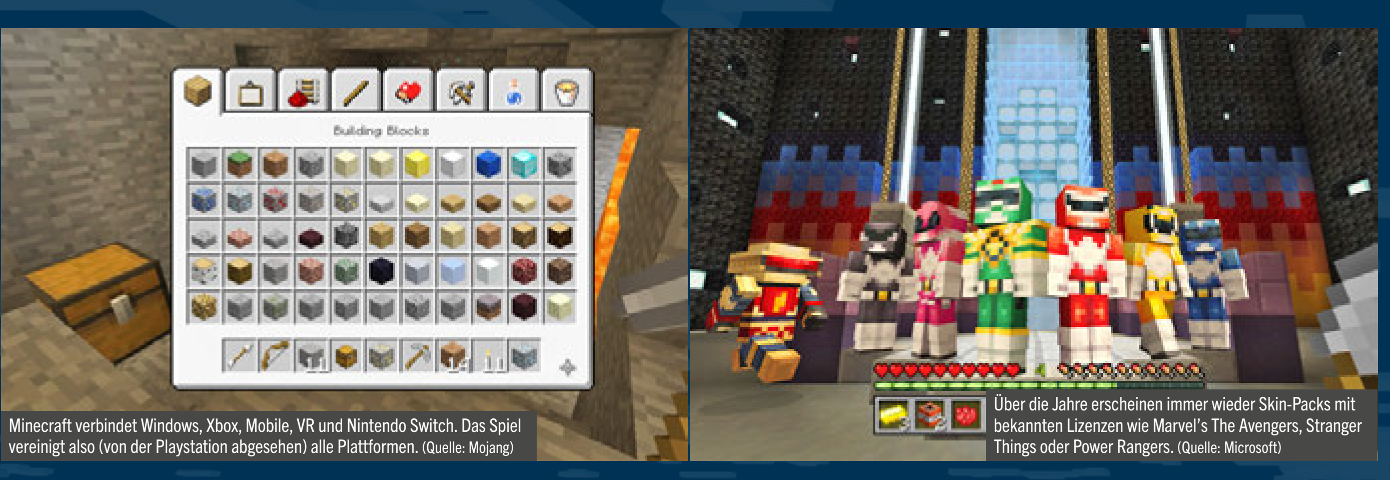
In den Folgewochen baut Persson das Programm und den Service rund um Minecraft immer weiter aus. Kurz nach dem Release öffnet das offizielle Spielforum, in dem regelmäßig Blogeinträge und Informationen erscheinen. Als „Notch" am 01. Juni 2009 seinen Job bei jAlbum antritt, laufen bereits die ersten Tests für das kurz darauf veröffentlichte Multiplayer-Update. Im August folgt der sogenannte Survival-Test und Elemente wie Zombies, Creeper, Regen, ein Inventar und ein Lebensbalken halten Einzug ins Spiel. Minecraft wird vom reinen Aufbau- zum Survival-Game, bei dem Spieler mit nur einem Bildschirmtod alles verlieren.

Am 23. Dezember 2009 erreicht Minecraft die „Indev" („in development") genannte Phase: Wer spielen will, muss künftig fünf US-Dollar für einen Premium-Account investieren. „Notch" monetarisiert sein Baby damit bereits in der Pre-Alpha-Phase – ein ziemlich mutiger Schritt. Sein Gedanke dahinter: „Wenn ich damit warte, bis das Spiel fertig ist, werde ich Minecraft nie fertigbekommen, weil mir das Geld fehlt, um das Spiel weiter zu entwickeln." In dieser Zeit arbeitet der Schwede weiterhin zwei Tage die Woche bei jAlbum. Er traut den guten Zahlen anfangs nicht und befürchtet, dass die Verkäufe jederzeit einbrechen könnten.

Perssons Zweifel sind indes unbegründet; Minecraft wächst und



Minecraft bringt Spieler zusammen. Die Community von WesterosCraft stellte die Welt von Game of Thrones nach. (Quelle: WesterosCraft.com)



Minecraft verbindet Windows, Xbox, Mobile, VR und Nintendo Switch. Das Spiel vereinigt also (von der Playstation abgesehen) alle Plattformen. (Quelle: Mojang)

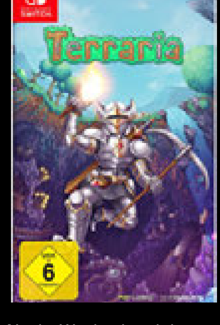
Über die Jahre erscheinen immer wieder Skin-Packs mit bekannten Lizenzen wie Marvel's The Avengers, Stranger Things oder Power Rangers. (Quelle: Microsoft)

gedeiht prächtig. Im Januar 2010 besitzt es bereits 100.000 registrierte Benutzer. Ständige Updates erweitern das Spiel etwa um neue Crafting-Rezepte oder mehr Optionen für den Karteneditor. Im Februar 2010 wechselt die Entwicklung in die „InfDev-Phase“ (Abkürzung für „Infinite Development“, deutsch für „Unendliche Entwicklung“). Damit ist zum einen die „unendliche“ Berechnung der Spielwelt gemeint, zum anderen aber auch die Ambition, Minecraft auf ewig weiterzuentwickeln.

Im Juni 2010 – gut ein Jahr nach Entwicklungsstart – hat sich Minecraft bereits 20.000 Mal verkauft. Das Spiel erreicht die Alpha-Phase Java Edition Alpha v1.0.0 und erhält eine Preiserhöhung von fünf auf zehn Dollar. Nachdem der Hype um das Klötzchen-Spiel so langsam ins Rollen kommt, kann „Notch“ ab Mai 2010 endlich hauptberuflich an Minecraft arbeiten.

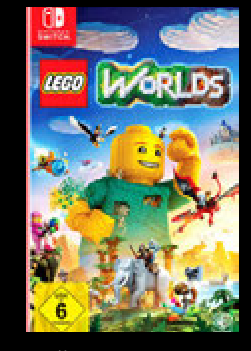
DIESE SPIELE WURDEN DURCH MINECRAFT INSPIRIERT

TERRARIA



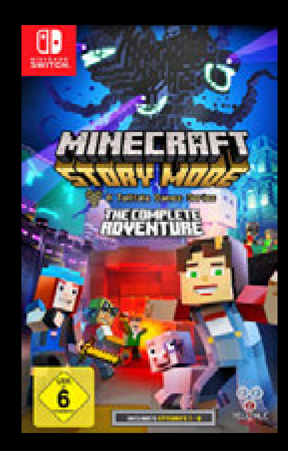
Mit dem Sandbox-Spiel Terraria (2011, Ende 2019 auch für Switch) setzte Entwickler Re-Logic die Minecraft-Thematik in einem 2D-Spiel um. Ihr erforscht die Welt hier also nicht aus der Ego-Perspektive, sondern verfolgt das Geschehen wie bei einem Schaukasten von der Seite. Grundlegende Gameplay-Elemente wie Erkunden, Bauen und Kämpfen bleiben dagegen gleich. Selbst Mechanismen wie der Tag-Nacht-Wechsel und dadurch auftauchende Monster übernahmen die Macher des Spiels. Nicht zuletzt dank seiner Pixeloptik und dem ausgewogenen Spieldesign erfreut sich Terraria großer Beliebtheit.

LEGO WORLDS



Das von Traveller's Tales (bekannt durch Titel wie LEGO Marvel Super Heroes) entwickelte Sandbox-Spiel LEGO Worlds (2017) münzt viele Minecraft-Tugenden auf das LEGO-Gameplay um. So setzt das Spiel ebenfalls auf prozedural generierte Spielwelten, Multiplayer-Aktivitäten und reichlich Spaß am Ausleben der eigenen Kreativität. LEGO Worlds gibt euch eine Vielzahl an Werkzeugen und Hilfen zum Erschaffen der eigenen Bauten an die Hand. Den Erfolg eines Minecraft erreichte die Spielzeug-Umsetzung allerdings nie. Lustigerweise gibt es auch eine Modellreihe unter dem Titel LEGO Minecraft, mit deren Hilfe Fans etwa Festungen und Zombiehöhlen nachbauen können.

MINECRAFT: STORY MODE



Minecraft: Story Mode (2015) ist ein Adventure-Ableger von Telltale Games, den Entwicklern von Episoden-Abenteuern wie The Walking Dead oder Game of Thrones. Minecraft: Story Mode erzählt eine eigene Geschichte innerhalb des Minecraft-Universums. In den insgesamt acht in einem Abstand von rund zwei Monaten veröffentlichten Episoden kontrolliert ihr Jesse und seine (beziehungsweise ihre) Freunde Petra, Axel, Olivia und Lucas. Sie müssen den Orden des Steins finden, um die Welt vor dem Untergang zu bewahren. Das Spiel übernimmt den typischen Minecraft-Look, ist aber zugleich ein recht simpel gehaltenes Point&Click-Adventure mit rudimentärem Kampfsystem. Netflix bietet Minecraft: Story Mode seit Ende November 2018 als erstes auf der Plattform spielbares Abenteuer an – allerdings wurde das Spielerlebnis eigens für den Streaming-Dienst etwas vereinfacht.

Der Hype ist echt

Um Minecraft bildet sich sehr schnell eine große und vor allem lebendige Community. Das gemeinsame Bauen und das Präsentieren der eigenen Arbeit erschaffen ein Gefühl des Miteinanders. Auch ohne kostspielige Marketingmaßnahmen verbreiten sich Videos wie ein Lauffeuer im Netz. Markus Persson befeuert diese Maschinerie mit Blog-Postings und regelmäßigen Tweets. Minecraft geht viral und wird zu einem Online-Hit, den niemand kommen gesehen hat. Zu der spontan in Bellevue im US-Bundesstaat Washington einberufenen ersten MinecraftCon erscheinen am 31. August 2010 immerhin mehr als 50 Fans. Ein Jahr später verwandelt sich die MineCon in Las Vegas zu einem Festival mit 4500 Besuchern und großem Rahmenprogramm. Seitdem findet die Veranstaltung – abgesehen von der abgesagten 2014er-Convention – jährlich statt.

Diese Aufmerksamkeit lockt auch prominente Interessenten an. Half-Life-Entwickler Valve etwa macht Persson das Angebot, Minecraft abzutreten und im Unternehmen einzusteigen. „Notch“ lehnt allerdings ab. Schnell wird klar, dass Minecraft auf „offizielle“ Beine gestellt werden muss – zuvor lief das Projekt über Perssons Privatfirma Mojang Specifications. Gemeinsam mit Jakob Porsér gründet der heute 39-Jährige im Oktober 2010 die Mojang AB. Beide haben jedoch herzlich wenig Ahnung davon, wie man ein Unternehmen leitet. Deshalb holen sie Carl Manneh, den damaligen Geschäftsführer von jAlbum, ins Boot. Er erkennt das Potenzial hinter Minecraft und Mojang, bietet sich als Geschäftsführer an – und bekommt den Job.

Minecraft erhält in dieser Zeit einige wichtige Neuerungen: Im August erscheint der Survival-Multiplayer, am 20. Dezember 2010 wechselt das Spiel in die Beta-Phase. Diese beschert Spielern das Comeback des Kreativ-Modus, Wetter, zusätzliche Blöcke sowie Hunger als Element im Survival-Modus. Damit einher geht übrigens eine Preiserhöhung von zehn auf 15 Dollar. Den Absatzzahlen schadet das allerdings nicht, im Gegenteil: Im Januar 2011 vermeldet Mojang eine Million verkaufte Einheiten. Minecraft ist längst ein Hit und nicht mehr aufzuhalten.

2011 steht ganz im Zeichen der Erweiterung der Zielgruppe. Im Juni kündigt Mojang Minecraft: Pocket Edition für Smartphones und Tablets an. Diese mausert sich, trotz anfänglich eher holpriger Steuerung und geringerem Umfang, über die Jahre zum erfolgreichsten Ableger des Spiels. Microsoft präsentiert auf der Spielemesse E3 in Los Angeles zudem Minecraft Xbox 360 Edition, die bereits im Mai 2012 erscheint. Die



Dank Minecraft: Pocket Edition ist das beliebte Aufbauspiel seit 2011 für Smartphones, Tablets und Handhelds erhältlich. (Quelle: Microsoft)



Das 2016 veröffentlichte Minecraft: Education Edition basiert auf der Mod MinecraftEdu, die 2011 von Lehrern entwickelt wurde. (Quelle: Microsoft)

Version für die Playstation 3 kommt erst am 18. Dezember 2013 auf den Markt.

In den Folgejahren wird Minecraft auch für Playstation 4 (04. September 2014), Xbox One (05. September 2014) und Nintendo Switch (12. Mai 2017) sowie für Apple TV (2016), Fire TV Stick (2016) und Handhelds wie die Playstation Vita (2014) oder den New Nintendo 3DS (2017) veröffentlicht. Minecraft wird für viele Spieler zum alltäglichen Begleiter.

Deshalb funktioniert Minecraft

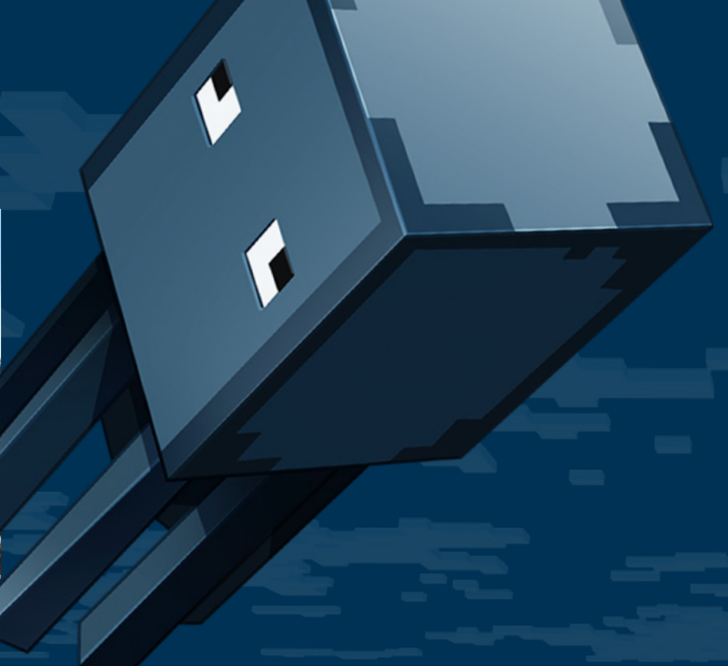
Minecraft trifft den Zeitgeist und findet seine eigene Nische. Viele Spiele präsentieren sich in ihrem Gameplay entweder als vergleichsweise destruktiv (siehe Call of Duty und Battlefield) oder kompetitiv wie beispielsweise FIFA. In Minecraft dominiert dagegen das gemeinsame Erschaffen. Diese soziale Komponente – in Verbindung mit dem Ausleben der eigenen Kreativität – macht es zu einem Spiel, das für alle Zielgruppen interessant und spannend ist. Denn so sehr Minecraft auf den ersten Blick doch an das Spielen mit Kinderbauklötzen erinnert, so besitzt es doch eine ähnliche Herangehensweise, wie sie beispielsweise LEGO mit sich bringt: Das Aufbauspiel erklärt sich selbst und liefert, wie von „Notch“ bereits frühzeitig in der Entwicklung geplant, schnell die ersten Belohnungen. Binnen kürzester Zeit stampfen wir unser Haus aus dem Boden, platzieren Objekte wie Brunnen und finden uns in der Welt zurecht. Das Miteinbeziehen von Gefahren entfacht die Abenteuerlust und belohnt zudem mit dem Anblick unterirdischer Grotten und anderer Geheimnisse.

Minecraft bietet abseits der großen Spielmodi eine Fülle verrückter Minigames, etwa ein Versteckspiel oder Survival-Varianten. (Quelle: Microsoft)

Der Klötzchen-Look spielt für den Erfolg ebenfalls eine wichtige Rolle – Minecraft ordnet die Grafik dem eigentlichen Spieldesign unter. Wir verstehen auf den ersten Blick, wie das Aufbauspiel benutzt werden möchte: Ein Klotz passt auf den anderen. Kombinieren wir Klötzchen miteinander, entstehen neue Objekte. Diese vermeintliche Einfachheit behindert das Spiel aber nicht in seiner Komplexität. Ob wir eine Achterbahn, die Enterprise, Burg Winterfell oder gar einen funktionierenden Atari-Emulator nachbauen – Grenzen setzen uns letztlich nur unsere eigene Fantasie und die uns zur Verfügung stehende Zeit. Diese Freiheit inspiriert die Community – Minecraft gehört zu den Dauerbrennern auf YouTube und Twitch. Weltweit schießen Let’s Plays, Parodien und andere Videoformate wie Pilze aus dem Boden. Ende 2012 finden sich auf YouTube rund vier Millionen Videos unter dem Stichwort „Minecraft“, im Oktober 2014 sind es bereits 78,2 Millionen. Eine Generation von Video-Creators entsteht; deutsche Let’s Player wie Erik Range alias Gronkh erreichen plötzlich ein Millionenpublikum. Minecraft erschafft durch sein Gameplay und die grenzenlose Kreativität Influencer mit einer unglaublichen Reichweite – zumindest sofern diese wissen, was sie vor der Kamera tun. Viele andere Spiele wie etwa FTL: Faster Than Light, The Elder


In Minecraft gibt es drei Dimensionen: Oberwelt, Nether und das Ende. Die schlaksigen Endermen bewohnen das Ende. (Quelle: Microsoft)


Auf dem Marketplace können Spieler Inhalte mit Minecraft-Coins kaufen, welche sie vorher mit Echtgeld erstanden haben. (Quelle: Microsoft)



DER MINECRAFT-ERFINDER: MARKUS „NOTCH“ PERSSON

- Am 01. Juni 1979 in Stockholm geboren
- Gilt als hochbegabter Autodidakt.
- Entwickelte mit acht Jahren sein erstes Text-Adventure.
- Besitzt keinen klassischen Schulabschluss.
- Nahm an mehreren Ludum-Dare-Programmierwettbewerben teil.
- Gründete 2010 mit Carl Manneh und Jakob Porsér das Unternehmen Mojang AB.
- Heiratete am 13. August 2011 Elin Zetterstrand, die Schwester des schwedischen Künstlers Kristoffer Zetterstrand. Am 15. August 2012 verkündete er via Twitter, dass er wieder Single sei.
- Verließ Mojang 2014 nach der 2,5-Milliarden-Dollar-Übernahme durch Microsoft.
- Besitzt aktuell 3,7 Millionen Twitter-Follower und machte mit teils kontroversen Tweets auf sich aufmerksam.
- Lebte im Stockholmer Stadtteil Södermalm, bevor er 2014 für 70 Millionen US-Dollar eine Villa in Beverly Hills kaufte.
- Geschätztes Vermögen: 1,5 Milliarden Dollar

Scrolls: Skyrim oder Borderlands 2 beinhalten in der Folge Referenzen auf Minecraft. Sogar das Intro der Simpsons-Episode „Luca$“ erstrahlt im typischen Minecraft-Look. „[…] Ich habe immer noch das Gefühl, als wäre es dieses kleine Spiel, das ich zu Hause programmiert habe. Es ist so bizarr, was da alles passiert“, kommentiert „Notch“ den Simpsons-Couchgag nach der Ausstrahlung auf Twitter.

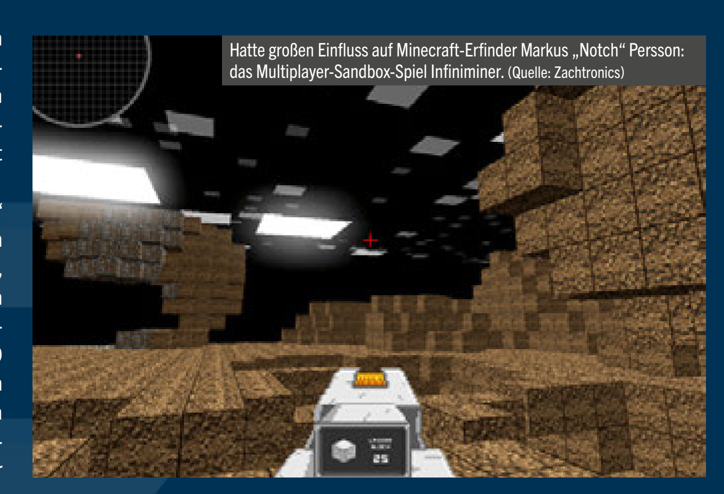
Kein Ende in Sicht

Dabei ist Persson zu diesem Zeitpunkt schon nicht mehr fester Bestandteil des Entwicklerteams. Minecraft entwächst am 18. November 2011 der Beta-Phase und erscheint zum Preis von 19,99 Dollar als Vollversion. In Folge dessen tritt der Erfinder am 01. Dezember 2011 seinen Posten als Hauptentwickler an seinen schwedischen Kollegen Jens Bergensten ab.

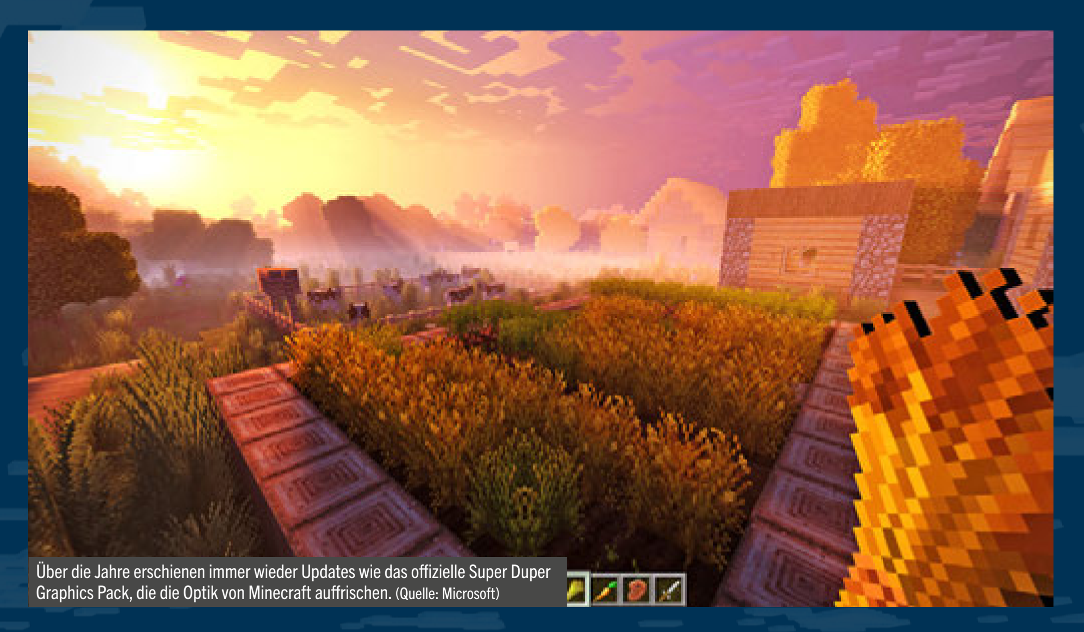
Minecraft schadet dieser Schritt indes nicht. In regelmäßigen Abständen erscheinen weiterhin Updates, von der Community entwickelte Mods und besagte Portierungen auf andere Systeme. Das Aufbauspiel bleibt über Jahre hinweg erfolgreich und zieht eine ganze Industrie hinter sich her – von YouTubern über Merchandise-Anbieter bis hin zu Herausgebern von Ratgeberbüchern. Persson arbeitet derweil an eigenen Software-Ideen. Doch seine Weltraumsimulation 0x10c wird aufgrund mangelnder Ideen 2013 eingestellt. Im Juni 2014 stellt „Notch“ schließlich einen merkwürdigen Twitter-Post ins Netz. Er fragt nämlich: „Mag jemand meinen Anteil an Mojang kaufen, damit ich mein Leben weiterleben kann?“

Den Tweet hat offenbar auch Microsoft gelesen: Am 15. September 2014 bestätigt der Tech-Riese die Akquisition von Mojang für 2,5 Milliarden Dollar. Der Deal beinhaltet sämtliche Rechte an Minecraft. Für Microsoft ist die Marke eine sinnvolle Erweiterung des eigenen Portfolios: Das Klötzchen-Epos läuft weiterhin erstklassig und besitzt eine treue Fangemeinde. Zugleich bringt es ein positives Image mit sich. So veröffentlichen die Redmonder 2016 unter anderem die auf der Modifikation Minecraft Edu basierte Minecraft: Education Edition, die in Klassenzimmern zum Einsatz kommen soll. Bis heute erscheinen in regelmäßigen Abständen neue Inhalte wie etwa Skin-Packs und andere Erweiterungen für Minecraft unter der Microsoft-Flagge. Immer neue Rekorde beweisen, dass Minecraft auch zehn Jahre nach seinem Ur-Release noch längst nicht zum alten Eisen gehört und weiterhin die aktuell größte Community weltweit besitzt.

Und was macht Markus „Notch“ Persson? Er verlässt, gemeinsam mit Carl Manneh und Jakob Porsér, das Unternehmen. Alle drei gehen als reiche Männer aus Mojang hervor. Persson kauft sich 2014 für 70 Millionen US-Dollar eine Villa in Beverly Hills, so richtig zufrieden scheint er mit seinem Leben allerdings nicht zu sein. Schon seit einer Weile macht er vor allem durch umstrittene Äußerungen auf Twitter auf sich aufmerksam. „It's ok to be white“ (auf Deutsch übersetzt: „Es ist in Ordnung, weiß zu sein“), twitterte er etwa im November 2017. Nach einem weiteren Twitter-Fehltritt im März 2019 entfernte Microsoft jegliche „Notch“-Anspielungen aus Minecraft und lud ihn auch nicht zu den Feierlichkeiten anlässlich des zehnjährigen Minecraft-Jubiläums ein.


Hatte großen Einfluss auf Minecraft-Erfinder Markus „Notch“ Persson: das Multiplayer-Sandbox-Spiel Infiniminer. (Quelle: Zachtronics)

Minecraft bleibt dennoch sein Lebenswerk, mit dem er Videospiele einen gewaltigen Schritt vorangebracht und Millionen von Menschen weltweit Freude und Freunde beschert hat. Die Klötzchen-Simulation ist aktuell hinter Tetris (bislang rund 170 Millionen Exemplare) das am zweithäufigsten verkaufte Videospiel aller Zeiten. Allerdings hat Tetris (Erstveröffentlichung war der 6. Juni 1984) auch einige Jahrzehnte Vorsprung. Da geht noch was! In diesem Sinne: Happy Birthday, Minecraft – und auf die nächsten zehn Jahre! ❑


Über die Jahre erschienen immer wieder Updates wie das offizielle Super Duper Graphics Pack, die die Optik von Minecraft auffrischen. (Quelle: Microsoft)



Spiele-**Aufbereitung**

Der PC bietet unzählige Möglichkeiten, Spiele zu verschönern. Wir zeigen, wie ihr moderne Titel mit Effekten und Details ausstattet und alten DOS-Spielen neues Leben einhaucht.

Von: Philipp Reuther

Der PC gilt als die flexibelste Spiele-Plattform. Dies geht nicht nur auf das lange Bestehen der IBM-kompatiblen Heimcomputer zurück, sondern insbesondere auf die Vielseitigkeit zur Individualisierung der Plattform. Letzterer Punkt ist ein auch ein zentrales Thema dieses Artikels, denn wir beschäftigen uns mit den vielfältigen Möglichkeiten, wie ihr eure Lieblingsspiele optisch aufwerten können. Wir beginnen mit modernen Titeln und zeigen die Fülle unterschiedlicher Herangehensweisen zur Verbesserung der Grafik auf. Der zweite Teil des Artikels beschäftigt sich mit diversen Methoden, wie ihr DOS-Klassiker aufhübschen könnt.

AUFRUF ZUM HANDANLEGEN

Bevor wir beginnen, wollen wir darauf hinweisen, dass es sich bei diesem Artikel nicht um eine vollumfängliche Anleitung handelt, sondern er vielmehr dazu dienen soll, euch die Möglichkeiten zur Optikverbesserung aufzuzeigen. Insbesondere bei modernen Titeln, Ini-Tweaks und umfangreichen Modding-Projekten kommt es schließlich auch auf das jeweilige Spiel an, welche Verbesserungen überhaupt zur Verfügung stehen – nicht jedes Spiel lässt nämlich umfangreiche Änderungen an der Konfigurationsdatei zu, um die Optik zu verbessern und nicht jeder Titel bietet Modding-Unterstützung oder kann auf eine engagierte Community zurückgreifen, welche fleißig neue Inhalte schmiedet. Bei Reshade, Farb-, Kontrast- und Effekt-Tuning scheiden sich obendrein oft noch die Geister, Look ist und bleibt eben Geschmackssache. Doch möchten wir euch demonstrieren, welch potente Werkzeuge den PC-Spielern zur Verfügung stehen, um die Grafik zu verbessern und euch darüber hinaus dazu anregen, eure eigenen Versuche zu unternehmen.

RESHADE: DAS MÄCHTIGSTE TOOL FÜR OPTIK-TUNING

Das wohl potenteste, vielseitigste Werkzeug, um Spiele optisch zu individualisieren und dem eigenen Geschmack nach zu verbessern, ist der Shader-Injektor Reshade. Das Tool funktioniert prinzipiell mit allen Spielen, die Open GL oder Direct-X-Versionen von 9 bis 11 nutzen. Eine Version mit DX12-Support ist in Arbeit und steht in Form einer frühen Version zur Verfügung. Ihr könnt das Tool unter Reshade.me herunterladen, beim Installieren wählt ihr dann einfach das Spielverzeichnis sowie die passende API aus. Reshade fragt euch daraufhin, ob und welche Shader ihr zusätzlich installieren wollt. Im Spiel seht ihr nun am oberen Bildschirmrand eine Einblendung, folgt den dortigen Anweisungen, um Reshade für das jeweilige Spiel startbereit zu machen.

ÜPPIGER WERKZEUGKASTEN

Wenn ihr die komplette Shader-Sammlung heruntergeladen haben, fühlt ihr euch angesichts der riesigen Auswahl an Effekten eventuell etwas erschlagen. Doch keine Bange, viele der Shader sind interessant, zum Spielen indes eher unsinniger Natur (z.B. Ascii.fx, ein Shader, der den Bildinhalt in Ascii-Text umwandelt), vor allem für Screenshots nützlich (diverse Tiefenschärfe-Effekte) oder gleich in mehrfacher Form vorhanden (etwa Schärfefilter). Die Liste wird außerdem beständig mit neuen Effekten ergänzt, dazu zählt etwa der HSLShift-Shader, mit dem ihr einzelne Farben austauschen könnt (s. Kasten rechts). Die wichtigsten und beliebtesten Effekte für die Optikverbesserung sind indes Curves, Tonemap, Levels sowie Clarity, der „Fake“-HDR-Shader und das allseits beliebte Lumasharpen, wobei für Letzteres mittlerweile eine ganze Reihe guter Alternativen angeboten werden. Wollt ihr knalligere oder gesetztere Farben, könnt ihr entweder die Sättigung (Saturation) des Tonemap-Shaders nutzen oder alternativ Vibrance oder Colorfulness zuschalten. Die beiden letztgenannten Shader sind sich recht ähnlich und liefern vergleichbare Resultate, bieten aber unterschiedliche Abstimmungsmöglichkeiten.

Wir empfehlen, nur wenige Effekte zuzuschalten, um die Abstimmung nicht zu verkomplizieren. Mit einer Handvoll potenter Shader lässt sich bereits viel erreichen und beispielsweise die etwas trüb wirkende Optik von A Plague Tale deutlich lebendiger gestalten (siehe unten). Selbstredend lässt sich Reshade außerdem mit weiteren Tweaks kombinieren.

Vielfältige Möglichkeiten

Mit Reshade könnt ihr nicht nur großflächige, das gesamte Bild betreffende Veränderungen vornehmen, sondern die Optik auch sehr gezielt anpassen.

Far Cry: New Dawn – Standard-Optik mit dominanten pinken Akzenten



Reshade: Pink durch Himmelblau ersetzt (HSLShift.fx), Kontrast-Tweaks



Reshade: Belichtung, Farben, Kontraste und Mitteltöne

Zu den mächtigsten und sinnvollsten Shadern, um die Optik eines Spiels zu verbessern, ohne dabei gleich den kompletten Look zu verändern, zählen Curves.fx (Kontrast), Tonemap.fx (u. a. Gamma, Belichtung, Sättigung) und Shader wie FakeHDR.fx sowie Clarity.fx. Hier seht ihr eine Beispielanwendung dieser Effekte.

A Plague Tale: Innocence mit Vanilla-Optik



Verbesserte, klarere Mitteltöne und stärkere Leuchtkraft ohne Stilveränderung



MÖGLICHKEITEN FÜR EINE **VERBESSERTE KANTENGLÄTTUNG**

Tweaks per Shader-Antialiasing

Reshade kann FXAA und SMAA injizieren. Mit diesen kann lästiges Pixelflimmern in Spielen mit mäßigem TAA wie Monster Hunter entschärft werden.

Das TAA von Monster Hunter glättet unzureichend und nur bewegte Inhalte



Mit per Reshade injiziertem FXAA werden die Kanten deutlich besser erfasst



Als Nächstes steht die Kantenglättung auf dem Tuning-Programm. Wie ihr feststellen werdet, wird dieser Teil des Artikels mit jedem Unterkapitel spezifischer. Bei der Kantenglättung gehen viele Spiele unterschiedliche Wege und nutzen verschiedene Techniken. Diese unterschiedlichen Herangehensweisen beschränken in vielen Titeln auch die Möglichkeiten zur Anpassung, wobei es auch hier einige – zumindest beinahe – universelle Herangehensweisen gibt.

POST-PROCESSING-BEISTAND

Dazu zählt wiederholt Reshade, durch welches sich in fast allen aktuellen Titeln die Post-Processing-Antialiasing-Verfahren FXAA und SMAA injizieren lassen. Diese Shader-Kantenglättung könnt ihr außerdem mit dem hier gelisteten Supersampling-Verfahren kombinieren, um eine nochmals effektivere Glättung zu erhalten. Selbst in Kombination mit so manchem eher unbefriedigend greifendem TAA ist zusätzlich injiziertes FXAA oder SMAA eine valide Option. Das gilt sogar bei hohen Auflösungen. Ihr könnt auch die mittlerweile recht seltene und häufig teure Multisampling-Kantenglättung beispielsweise in Anno 1800 durch per Reshade eingeimpftes SMAA oder FXAA unterstützen oder komplett ersetzen (siehe unten), was euch in der Aufbaustrategie zu einem durchaus beträchtlichen Performance-Boost verhilft und dabei sehr flimmeranfällige Inhalte befriedigend glättet. Ihr könnt die Aggressivität des injizierten Post-Processing-AAs darüber hinaus feinabstimmen, etwas Bildschärfe geht indes immer verlustig. Auch greift die per Reshade eingeimpfte Kantenglättung erst ganz zum Schluss und noch nach dem Rendern des HUDs ein. Dieses und damit auch filigrane Elemente wie Bildschirmtexte werden daher ebenfalls geglättet, was zu unschönen Nebeneffekten führen kann.

SUPERSAMPLING, UND DAS NOCH DYNAMISCH

Eine weitere, mittlerweile recht breit zugängliche Kantenglättung ist dynamisches Supersampling. Zwar halten sich Spiele mit direktem Support aktuell in engen Grenzen, doch es gibt sie: Zu den Vorreitern zählen etwa die letzten beiden Teile der Assassin's-Creed-Reihe. Wollt ihr das Feature in Origins oder Odyssey nutzen, müsst ihr lediglich die Auflösungsskalierung auf einen Wert größer 100 Prozent, beziehungsweise einen Faktor größer 1.0 stellen, die zu erreichen erwünschte Framerate festlegen und die dynamische Auflösungsskalierung aktivieren. Nun wird das Spiel mit der gewählten Renderauf-

Post-Process-Antialiasing als Ersatz für teures Multisampling

Einige wenige Titel nutzen noch immer MSAA, welches sehr viel Leistung benötigt. Wiederum eine Handvoll dieser Spiele bietet obendrein keine Alternative zu MSAA an. Mit per Reshade injiziertem SMAA oder FXAA könnt ihr MSAA mit geringer Abtastung (z. B. 2×) effizient unterstützen oder es wie im Beispiel komplett ersetzen.

Anno 1800 in Full HD ohne MSAA-Kantenglättung



Weiterhin ohne MSAA, jedoch mit per Reshade injizierter SMAA-Kantenglättung



lösung dargestellt (beispielsweise entspräche Full HD samt 150 Prozent Auflösungsskalierung 1,5 × 1,5 OGSSAA), solange die Leistung der Grafikkarte ausreicht, um das gewählte Frameraten-Ziel zu erreichen. In anspruchsvolleren Szenen, in denen die erwünschten Bildraten nicht erzielt werden können, wird die interne Renderauflösung reduziert. Da diese jedoch größer 1 ist (was im Beispiel Full HD entspräche), wird stattdessen der Grad des Supersamplings herabgesetzt.

DYNAMISCHES SSAA PER DSR UND VSR ERGÄNZEN

Viele Spiele unterstützen indes eine Auflösungsskalierung, aber keine Renderauflösungen größer 100 Prozent. Ihr könnt trotzdem dynamisches Supersampling nutzen, wenn ihr die Fähigkeiten eurer Grafikkarte einsetzt. Genauer: Sowohl Nvidia als auch AMD unterstützen mit DSR respektive VSR Downsampling, was nichts anderes ist als eine erhöhte interne Renderauflösung. Ihr könnt daher mit diesen Features einfach eine höhere Auflösung aktivieren, beispielsweise bei einem Full HD-Monitor 2.560 × 1.440, was wiederum einer Renderskalierung von 133 Prozent beziehungsweise dem Faktor 1,3 entspräche. Nun könnt ihr in jedem Spiel, das eine dynamische Auflösungsskalierung unterstützt, dynamisches Supersampling nutzen, indem ihr die per DSR oder VSR eingerichtete, virtuelle Auflösung im Spiel auswählt, das gewünschte Frameraten-Ziel setzt und dann die Auflösungsskalierung auf einen Wert unterhalb 100 Prozent stellt (80 Prozent entsprächen in etwa der ursprünglichen Full-HD-Auflösung). Solange die Leistung reicht, wird das Spiel nun in der DSR/VSR-Auflösung berechnet, es wird also Supersampling angewendet. Reicht die Leistung nicht aus, wird das SSAA reduziert. Mit diesem Kniff ist dynamisches Supersampling deutlich häufiger nutzbar als tatsächlich aktuell von Spielen unterstützt. Gibt es in einem Spiel jedoch nur eine reguläre Auflösungsskalierung ohne dynamische Anpassung und unterstützt diese nur Faktoren unter 1,0 beziehungsweise 100 Prozent, so könnt ihr DSR/VSR noch immer in Kombination mit der Auflösungsskalierung einsetzen, um SSAA mit fein justierbaren, festen Faktoren anzuwenden.

SPEZIALFALL ALIEN: ISOLATION

Optik-Tuning auf dem PC kann sehr spezifische Formen annehmen, nämlich dann, wenn Tools, Programme oder Shader für ein einziges oder einige wenige Spiele ausgelegt wurden. In eine solche Kategorie fällt ein kleines Programm des Modders Matti Hietanen aka Hattiwatti, der für seine Screenshot-Tools bekannt ist (Cinetools.xyz). Das kleine Programm „Alias Isolation" (github.com/aliasisolation) verbessert die Kantenglättung von Alien: Isolation drastisch, indem die schon ermittelten, temporalen Daten der Bewegungsunschärfe für ein erweitertes Temporal-Antialiasing genutzt werden. Um das TAA zu nutzen, müsst ihr das Tool nach dem Download und Entpacken lediglich starten, daraufhin im Spiel SMAA 1Tx wählen, die Chroma-Abweichung deaktivieren sowie die Bewegungsunschärfe aktiv schalten. Das injizierbare TAA für Alien: Isolation ist eine Ausnahmeerscheinung, dokumentiert indes, dass es sich lohnt, nach solcherlei Tools, kleinen Mods und Tweaks für liebgewonnene Spiele Ausschau zu halten.

TAA-Tuning in Alien: Isolation

Der atmosphärische Weltraum-Horror ist aufgrund der harten Kontraste extrem flimmeranfällig. Das kleine Programm Alias Isolation behebt den Umstand.

Alien: Isolation mit standardmäßiger SMAA-Kantenglättung (SMAA 1Tx)



Erweiterte TAA-Kantenglättung via Alias Isolation



Per DSR/VSR aktiviertes, dynamisches SSAA in Far Cry: New Dawn

Far Cry: New Dawn bietet eine dynamische Renderskalierung, jedoch kann diese die Auflösung nur reduzieren. Schalten wir DSR/VSR zu und nutzen die nun verfügbaren, virtuellen Downsampling-Auflösungen zusammen mit der automatischen Renderskalierung, so erhalten wir dann ein an die Lastsituation angepasstes, dynamisches SSAA.

Far Cry New Dawn mit voller Full-HD-Auflösung mit einer Radeon VII



Via VSR aktiviertes, dynamisches SSAA (max. Renderauflösung UHD, 60-Fps-Target)

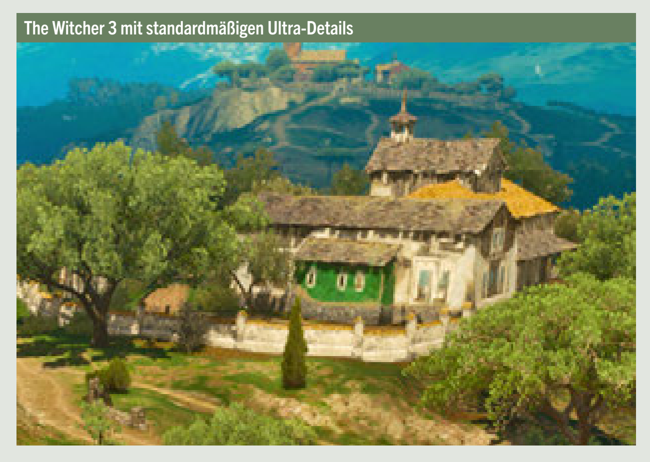


DETAILANPASSUNGEN IN DEN KONFIGURATIONSDATEIEN

The Witcher 3 mit PCGH-Konfig

The Witcher 3 lässt umfangreiche Änderungen an den internen Spielesettings zu. Wir haben beinahe sämtliche Details deutlich erhöhen können.

The Witcher 3 mit standardmäßigen Ultra-Details



The Witcher 3 mit PCGH-Konfig (PCGH Ultra)



Noch etwas spezfischer als bei der Kantenglättung ist das Thema Ini-Tweaks, beziehungsweise Veränderungen an den Konfigurationsdateien eines Spiels. Denn nicht jeder Titel lässt die gleichen oder überhaupt sinnvolle Änderungen zu, in einigen Fällen listet die Konfigurationsdatei schlicht nur jene Optionen, die ihr im Grafikmenü des Spiels direkt vornehmen könnt.

OPTIMIEREN IST NICHT SCHWER

Auf welche Art Spiele eure Einstellungen speichern und wie weit diese editierbar ausfallen, unterscheidet sich von Spiel zu Spiel. Viele Titel, die auf dem gleichen Engine-Unterbau basieren, ähneln sich stark darin, wie sie ihre Einstellungen speichern. Nicht immer hat der Nutzer Zugriff auf nützliche Optionen, doch sehr häufig finden sich in den Dateien Einträge, die Stellschrauben bieten, die deutlich über jene im Optionsmenüs des betreffenden Spiels hinausgehen. Ein passendes Beispiel ist das unten abgebildete A Plague Tale: Die Konfigurationsdatei findet ihr unter Benutzer\Dokumente\My Games\A Plague Tale Innocence. Wenn ihr die Datei öffnen, seht ihr Einträge, die dem Grafikmenü des Spiels entsprechen (z. B. Screenspace-Reflections oder Schatten); anders als in den Grafikeinstellungen habt ihr aber außerdem Zugriff auf einige Post-Processing-Filter, darunter Filmkörnung, Fischauge-Effekt und Chroma-Verschiebung. Ihr könnt außerdem die Werte für die Renderdistanz von Schatten, deren Kaskaden, Texturfilterung und die generelle Sichtweite im Spiel erhöhen. A Plague Tale bietet mit der übersichtlichen Konfigurationsdatei einen guten Einstieg, wenn ihr es selbst einmal mit Ini-Tuning versuchen wollen.

VON SIMPEL ZU KOMPLEX

Nicht wenige Spiele bieten auch nochmals deutlich mehr Eingriffmöglichkeiten via Konfigurationsdateien. The Witcher 3 treibt es unter diesen jedoch auf die Spitze. In der Datei Rendering.xml habt ihr Zugriff auf beinahe sämtliche Qualitätseinstellungen des Grafikmenüs und könnt diese munter weit über die spielintern maximalen Details erhöhen. Das komplette Prozedere würde den Umfang dieses Artikels sprengen, jedoch bieten die Kollegen von der PC Games Hardware auf ihrer Website einen umfangreichen Artikel zum Thema, der den kompletten Ablauf offenlegt. Diesen findet ihr unter pcgh.de/W3PCGH-Tuning. Eine aktuelle Version der so erstellten PCGH-Konfig für Spielversion 1.32 findet ihr ebenfalls auf der PCGH-Webseite unter pcgh.de/W3PCGH-Konfig132.

Deaktivieren störender Bildfilter am Beispiel A Plague Tale: Innocence

Viele Änderungen lässt die Konfigurationsdatei von Plague Tale nicht zu, allerdings deutlich mehr als das spielinterne Optionsmenü. So können die „cinematischen" Filter wie Chroma-Abweichung, Filmkorn sowie Tiefenschärfe deaktiviert werden. Zudem können die Schatten und anisotrope Filterung verbessert werden.

Das story-lastige Plague Tale nutzt viele, im Grafikmenü nicht deaktivierbare, Filter.



Chroma-Verschiebung, Vignette, Fischauge-Effekt, Filmkorn, Schärfe-Filter entfernt



Als letzte Option, modernen Spielen einen neuen Schliff zu verpassen, bieten sich Modifikationen (kurz: Mods) an. Unter dieser Bezeichnung sammeln sich eine Vielzahl unterschiedlicher Veränderungen der Spieldateien, von kleinen optischen Fixes und Rendering-Erweiterungen, wie etwa das insbesondere durch The Elder Scrolls 5: Skyrim bekannt gewordene ENB, über Gigabyte-schwere Texturmods bis hin zu kompletten grafischen Overhauls und Total Conversions, an. Diese Modifikationen beschränken sich im Normalfall auf ein einzelnes, spezifisches Spiel. Nicht für jeden Titel existiert eine große Auswahl an Mods, doch findet ihr mit etwas Stöbern beispielsweise auf nexusmods.com oder moddb.com Community-erstellte Inhalte für beinahe jedes aktuelle oder betagtere Spiel.

NEUER GLANZ FÜR ALTE PERLEN

Ihr wollt den Shooter-Klassiker Quake mit neuen Texturen und Modellen, rundum aufgemotzter Engine und in hohen Auflösungen samt modernen Pixelformaten spielen? Kein Problem, dank der schaffungsfreudigen Modding-Gemeinschaft stehen euch für dieses und andere Unterfangen vielfältige Auswahlmöglichkeiten zur Verfügung – ihr dürft euch gern am Online-Artikel der Kollegen von der PC Games Hardware zu Quake HD Remix (pcgh.de/Quake-HD-Remix) orientieren oder wählt eure eigene Herangehensweise. Neben Quake warten auch andere ältere Titel darauf, mit Mods einen neuen Anstrich zu erhalten, darunter Half-Life 2 mit der bekannten Cinematic-Mod. Der Rollenspielklassiker Morrowind glänzt dank der umfangreichen Sound- und Grafik-Modifikations-Sammlung Morrowind Overhaul mit runderneuerter Grafik – mit Morrowind Rebirth steht gar noch ein zweiter Overhaul zur Verfügung. Darüber hinaus bietet etwa die Total Conversion Enderal für Skyrim, Frost für Fallout 4 oder einer ganzen Reihe Kampagnen für das per Source Code Project modernisierte Freespace 2 komplett neue Spielinhalte, die ihr zusätzlich mit Grafikmods aufwerten könnt.

DO-IT-YOURSELF-REMASTER

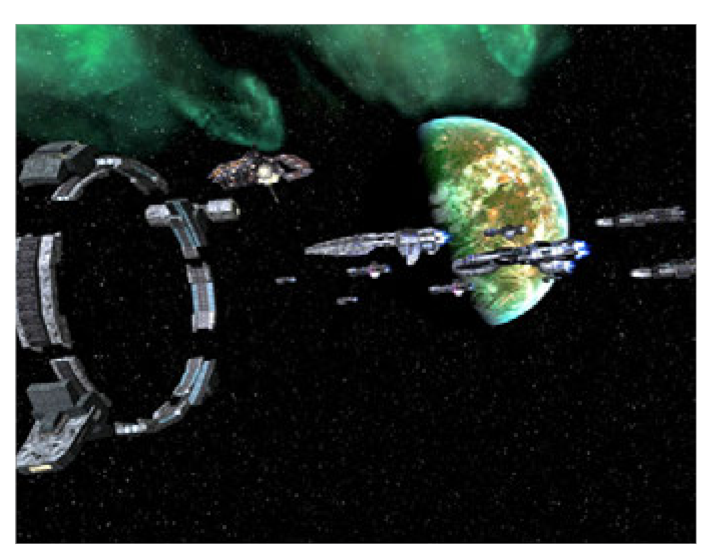
Für unzählige Spiele steht eine schier unendliche Auswahl an Textur-Mods, Reshade-Profilen und Anleitungen für Ini-Tweaks zur Verfügung – wenn ihr wollt, könnt ihr euch mit diesen die ganz persönliche „Remaster"-Version eures Lieblingsspiels erstellen: Feine Grafik und sauber geglättete Kanten dank Supersampling, knackige Texturen und verbesserte Modelle, höher aufgelöste Schatten und erhöhte Sichtweite sowie fein abgestimmte Farbgebungen und Effekte – all diese Optionen stehen euch für eine Vielzahl an Spiele bereit. Wir laden euch herzlich zum Experimentieren und Modifizieren ein.



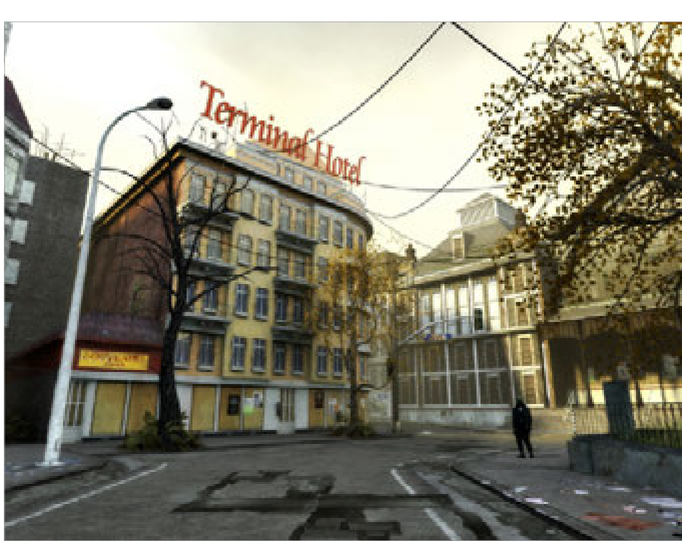
Der Shooter-Klassiker Quake ist seit langer Zeit ein dankbares Modding-Objekt, da id-Software den Source-Code freigegeben hat. Es gibt eine Vielzahl modernisierter Ports.



Seit Morrowind bieten Bethesda-Rollenspiele umfangreichen Mod-Support. Modsammlungen wie Morrowind Overhaul modernisieren die komplette Grafik.



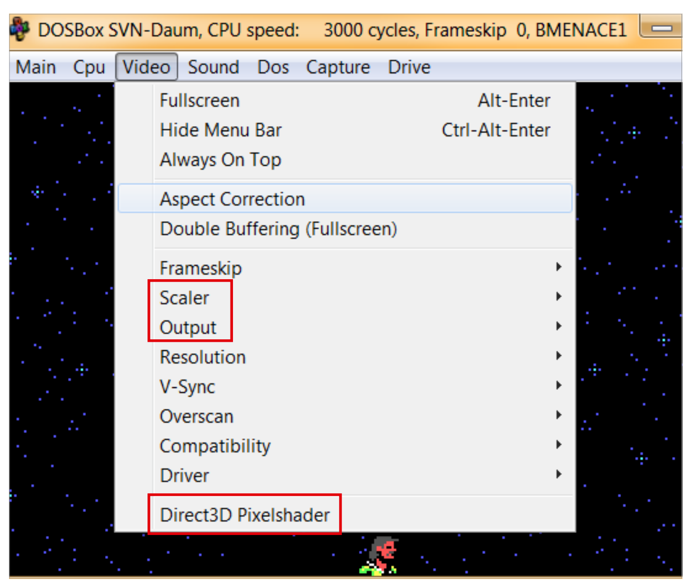
Mit dem Freespace-2-Source-Code-Project (SCP) könnt ihr nicht nur die Grafik des Weltraum-Klassikers verbessern, sondern auch komplett neue Kampagnen spielen.



Der wegweisende Shooter Half-Life 2 ist auch 2019 ein Spielchen wert – insbesondere mit der umfangreichen Cinematic Mod, welche u. a. die Grafik deutlich aufbohrt.

RETRO-BILDVERBESSERUNGEN: PIXELSCHÖNHEITEN IN MS-DOS





Für den besonderen Look am modernen PC benötigt ihr diese drei Einstellungen. Achtet dabei stets auf die Kombination zwischen Scaler und Output/Pixelshader.



Auch ScummVM bietet eine Vielzahl an Grafikmodi, mit denen ihr das Bild optimieren könnt. Pixelshader sucht ihr dagegen vergebens.

Wer am heimischen Computer spielt, kann dank unzähliger Stellschrauben und Parameter so ziemlich alles verändern, was die eigene Fantasie oder der Geschmack hergeben. Das geht bei modernen Titeln relativ simpel, da man dort einfach auf Programme wie beispielsweise Reshade zurückgreift oder man bereitgestellte Modifikationen nutzt. Dadurch lassen sich z. B. Texturen, Beleuchtung oder Schatten anders als in der Vanilla-Version darstellen, sodass die visuellen Bestandteile eines Spiels verändert und damit eventuell aufgewertet werden können. Wie sieht das aber bei Retrospielen aus? Kann man das Prozedere einfach so auf Klassiker transferieren? Oder muss man hier speziell auf etwas achten? Welche Möglichkeiten gibt es? Das sollen die folgenden Seiten klären.

DER BLUTIGE ANFANG

Solltet ihr im Keller oder auf dem Dachboden keine alten Schmuckstücke der Videospielgeschichte haben, könnt ihr einige Spiele im Internet kostenlos beziehen. Viele Rechteinhaber überlassen der Allgemeinheit Videospiele zur freien Nutzung, um so Klassiker vor dem Vergessen zu bewahren. Ihr findet beispielsweise auf der Internetpräsenz des Interpreter-Programms ScummVM mehrere Spiele zum kostenlosen Download.

Um Retrospiele schlussendlich auf modernen Systemen zum Laufen zu bekommen, gibt es mehrere Möglichkeiten. Bei Windows-Programmen könnt ihr das teilweise über die Windows-internen Kompatibilitäts-Einstellungen erzielen, die ihr über einen Rechtsklick im Menüpunkt Einstellungen erreicht. Damit habt ihr bis zu einem gewissen Grad die Möglichkeit, alte Windows-Programme zum Laufen zu bringen. Das klappt auch relativ oft, aber bei DOS-Spielen und vielen anderen Software-Produkten der letzten 30 Jahre eben nicht, sodass ihr deshalb auf Interpreter oder Emulatoren zurückgreifen müsst. Ihr könnt aber beispielsweise auch mit einer virtuellen Maschine (VMWare) die Hardware der damaligen Zeit emulieren, sodass Betriebssysteme wie MS DOS genauso funktionieren können wie einst angedacht. Wem das zu viel Gefummel ist, der nutzt einfach das bereits angesprochene Programm ScummVM. Hierbei handelt es sich um eine Software- und Skriptsammlung, die eine Vielzahl an Game-Engines aus der damaligen Zeit unter einem Dach benutzerfreundlich zusammenfasst. Deswegen spricht man auch nicht von einem Emulator oder einer Laufzeitumgebung. ScummVM erlaubt die Nutzung einer Vielzahl an Klassikern, die ihr dank enthaltener „Filter“ mit Anti-Aliasing versehen und so aufhübschen könnt. Zu guter Letzt gibt es noch den Emulator DOSBox, der nicht nur die Hardwareumgebung damaliger x86-Systeme nachbildet, sondern auch Prozessor und Betriebssystem selber. Dank der Emulation eines x86-Prozessors könnt ihr 16-Bit-Anwendungen auch heute noch auf einem 64-Bit-System ausführen. Für das Protokoll sei zudem erwähnt, dass ihr auch alte Konsolenspiele über Emulatoren wie etwa Retroarch oder Dolphin nutzen könnt.

TEXTEINGABE, BITTE

Für die Bildverbesserungen in MS-DOS-Spielen wird die letzte offiziell veröffentlichte Version von DOSBox herangezogen – Version 0.74. Seitdem sind zwar weitere Verbesserungen und Patches entwickelt worden, diese werden seit 2010 aber nur noch als Quellcode bereitgestellt. Bei der „DOSBox Enhanced Community Edition“ (ECE) werden diese Verbesserungen direkt implementiert, sodass dieses Projekt wahrscheinlich die am besten gepflegte und aktualisierte Version von DOSBox ist, die ihr 2019 downloaden könnt. In der leider nicht mehr gepflegten DOSBox-Subversion (SVN) „Daum“ könnt ihr zusätzlich zu Scalern auch noch Pixelshader nutzen, mit denen ihr beispielsweise einen CRT imitieren oder das Bild in eine Zeichnung verwandeln könnt. Außerdem kann die Subversion von DOSBox eine Gravis-Ultrasound-Soundkarte emulieren, sodass ihr in den originalen Genuss der Musik und Klänge der 1990er-Jahre kommt. Damit ihr ohne langes Suchen an die Programmdateien kommt,

haben unsere PCGH-Kollegen für euch eigens folgende Verlinkungen eingerichtet:

- **www.pcgh.de/dosec** für die Enhanced Community Edition
- **www.pcgh.de/daum** für die Subversion „Daum“

PERFEKT FÜR PIXELPURISTEN

Auch wenn die Subversion „Daum“ seit 2015 nicht mehr gepflegt wurde, solltet ihr dennoch keine wirklichen Probleme mit euren alten DOS-Programmen bekommen. Im Falle eines Falles nutzt ihr dann einfach die ECE-Version, da ihr hier alle Erneuerungen haben. Für das Unterfangen der Bildoptimierung in Retrospielen bieten die Direct-3D-Pixelshader in der DOSBox SVN „Daum“ am meisten Vielfalt und sind deshalb am besten zum Herumprobieren geeignet. Nachdem ihr das Archiv heruntergeladen und anschließend entpackt habt, könnt ihr die 64-Bit-Anwendung starten. Ohne lange Texteingaben oder Manipulation der Config-Datei wählt ihr danach einfach über das Drop-Down-Menü den Reiter „Quicklaunch“ und klickt euch weiter zur Exe-Datei des DOS-Spiels, welches ihr starten wollt.

SCALER, OUTPUT ODER ABER BEIDES?

Unter „Video“ in der Option „Output“ sind vor allem „Overlay“ und „DirectDraw“ interessant, da diese das Originalbild skalieren können und zudem das richtige Seitenverhältnis auch auf modernen Screens beibehalten. Die Output-Option „Direct3D“ kann zudem Pixelshader anwenden; habt ihr daran aber kein Interesse, seid ihr mit DirectDraw wahrscheinlich am Besten bedient und könnt auch mit der ECE-Version fortfahren. In dem Menü findet ihr auch die sogenannten Scaler, die ähnlich wie ein Filter funktionieren. Bevor das emulierte Bild an den Monitor ausgegeben wird, verändert ein Post-Processing-Schritt das schlussendlich angezeigte Frame. Damit lassen sich auch ohne Pixelshader beispielsweise Scanlines imitieren oder etwa ein stilisiertes Bild ausgeben. Wichtig ist vor allem, darauf zu achten, dass die Auflösung des Monitors einem Vielfachen der originalen Bildgröße entspricht. So vermeidet ihr eine gestreckte und unscharfe Ausgabe. Eine verpixelte Ansicht bekommt ihr mit den Scalern „None“, „Normal“ und „Hardware“, wobei nur der Scaler „Normal“ ein scharfes Bild abliefert. Grund hierfür ist die Verwendung des Nearest-Neighbour-Algorithmus (Pixelwiederholung), bei dem jedem Pixel des Ausgabebildes der Farbwert des nächstgelegenen Pixels des Eingabebildes zugewiesen wird.

Für den ganz besonderen Look könnt ihr mit „TV“, „Scan“ oder „RGB“ alte CRT-Displays imitieren. Dabei verdunkelt „TV“ die Bildinformation, wohingegen „Scan“ zusätzlich zur Pixelwiederholung noch Linien einführt. Bei „RGB“ wird die Leuchtschicht eines CRTs mit Lochmaske simuliert. Achtet aber darauf, welche Mischung ihr aus Scaler und Output wählt, da sich das Bild deutlich unterscheiden kann. Im Test hat der Output Direct Draw mit den fernseh-imitierenden Scalern am besten funktioniert, in Kombination mit Direct 3D ist das Bild teilweise recht dunkel geworden oder es kam sogar zu visuellen Glitches.

Mit den Scalern „Advanced Interpolation“, „HQ“ und „Mame“ wird die klötzchenartige Darstellung des Originals geglättet, ohne dabei an visueller Finesse einzubüßen. Dem Scaler „HQ3“ gelingt es hier am besten, ein knackiges Bild mit einer sehr guten Kantenglättung abzuliefern, ohne dabei wesentliche Details im Prozess zu verlieren. Die Ausgabe bekommt dadurch teilweise fast schon ein künstlerisches Fluidum, könnte aber in textlastigen Spielen das Lesen etwas erschweren. Der Scaler „Mame“ glättet Ecken und entfernt Artefakte („Jaggies“) an diagonalen Linien. Ähnliches passiert auch mit „Advanced Interpolation“, wobei die Diagonalen im Gegensatz zu HQ und Mame einen ausgefransten und unsauberen Eindruck machen, gut am Text zu erkennen.

DIE GROSSE MACHT DER PIXELSHADER

Die Scaler sind in der Subversion „Daum“ aber nicht der eigenliche Star, da ihr die in jeder DOSBox findet. Die Besonderheit sind nämlich die bereits erwähnten Direct-3D-Pixelshader. Dabei handelt es sich um Programme, die von der GPU im Verlauf der Renderpipeline ausgeführt werden. Hiermit können einzelne Bereiche des zu rendernden Bildes unabhängig voneinander verändert werden, indem beispielsweise

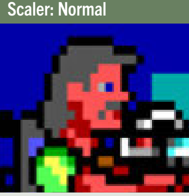
Unterschiede bei den Scalern

Je nachdem, welchen Scaler ihr verwendet, ist das am Monitor dargestellte Bild anders. Mit manchen lassen sich auch Scanlines alter TVs darstellen.

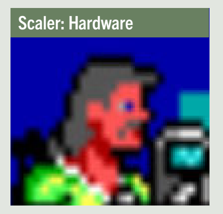
Scaler: Ohne



Scaler: Normal

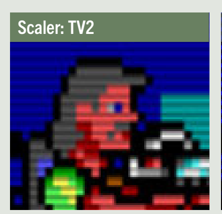


Scaler: Hardware



Ohne Scaler wirkt das Bild verschwommen, erst die Pixelwiederholung im „Normal“-Scaler zeigt zwar ein blockiges, aber scharfes Bild.

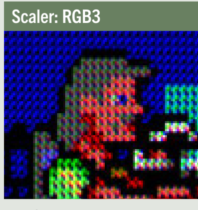
Scaler: TV2



Scaler: Scan2

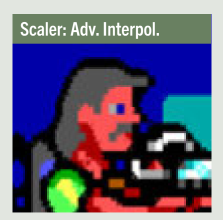


Scaler: RGB3

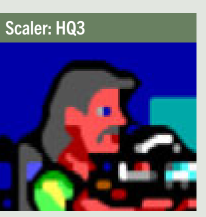


Die Fernseh-Scaler führen bei „TV2“ und „Scan2“ die typischen Scanlines ein, mit „RGB“ wird die Lochmaske eines Röhrenfernsehers nachgebildet.

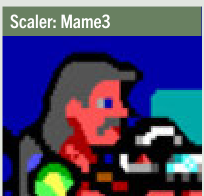
Scaler: Adv. Interpol.



Scaler: HQ3

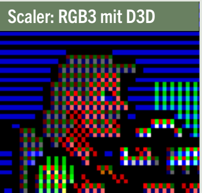


Scaler: Mame3



Weiche Linien erlangt ihr mit einem dieser drei Scaler. „Advanced Interpolation“ hat noch viele Artefakte, wohingegen „HQ3“ nahezu perfekt ist.

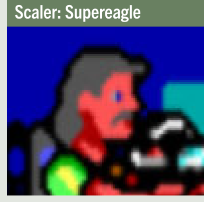
Scaler: RGB3 mit D3D



Scaler: Scan2 mit D3D



Scaler: Supereagle



Der Output kann das Ergebnis eines Scalers verändern und zu visuellen Glitches führen (RGB3 und Scan2 mit Direct3D).

Scaler: Normal



Scaler: Avanced Interpolation

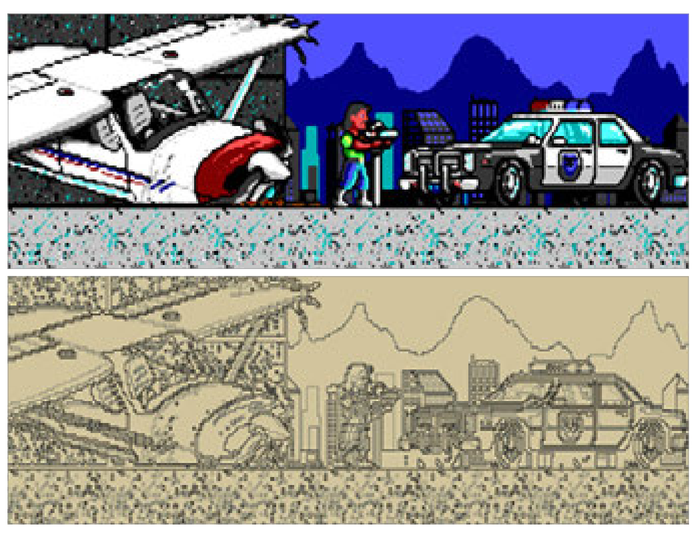


Scaler: HQ3

of monster-like

Text ist dank der Scaler manchmal schwerer zu lesen als noch im pixeligen Original. Das beste Ergebnis erreicht ihr mit „HQ3“ oder „Normal“.


Unter Verwendung des CRT-Pixelshaders werden nicht nur die typischen Scanlinien eingeführt, sondern auch die Wölbung eines Röhrenfernsehers imitiert.


Ihr könnt auch noch künstlerische Shader nutzen und eine Sketch-Zeichnung daraus machen oder die Farbpalette ändern (oben). Auch hier wichtig: die Scaler-Wahl.

Farbe oder andere Parameter wie Schattierungen appliziert werden. Pixelshader erlauben es so zum Beispiel, Oberflächen, Materialien oder Texturen realistischer darzustellen.

Unter dem Reiter Video habt ihr dann anschließend die Möglichkeit, aus knapp 60 Pixelshadern auszuwählen, sodass euer Lieblings-DOS-Spiel in neuem Licht erstrahlen kann. Ihr könnt dann zum Beispiel künstlerische Shader nutzen, welche die Grafik in eine Zeichnung verwandeln, oder kräftigere Farben inklusive einer Kantenglättung anwenden. Je nachdem, welche Scaler-Pixelshader-Kombination ihr nutzt, können die Resultate durchaus massiv voneinander abweichen. So zeigte der Shader „GS4Colorscale" ein hervorragendes Ergebnis mit dem Scaler „Normal", mit „Hardware" sah die Darstellung dagegen dann fehlerhaft aus. Probiert deshalb etwas mit den beiden Parametern herum. Mame und HQ zeigen auch noch gute Ergebnisse, wohingegen Scaler wie „RGB" oder „TV" die DOSBox leider zum Absturz brachten oder nicht mehr nutzbar machten. Das Orginellste sind aber die Pixelshader, die einen alten Monitor nachahmen. Neben den Scanlines, welche die klötzchenartige Darstellung relativieren, bekommt das Bild so außerdem die typische Wölbung eines Röhrenmonitors aufgedrückt.

SCUMMVM – MANISCH GUT

Neben der DOSBox werden manche Klassiker zusätzlich noch von ScummVM, einem Interpreter verschiedener Skriptsprachen, unterstützt. Zwar gehen euch mit der Verwendung von ScummVM einige Features, die ihr in DOSBox lieben gelernt habt, verloren, aber die Nutzung ist vergleichsweise einfach, systemübergreifend und kann trotzdem mit einigen Annehmlichkeiten punkten. Ihr könnt in den Spieleinstellungen einen Grafikmodus wählen, der quasi wie ein Scaler funktionert. Deswegen finden ihr dort auch „Mame", „HQ" oder „TV", die genauso wie in der DOSBox das Bild mit Kantenglättung, Scanlines oder einer RGB-Lochmaske ausstatten. Und es gibt noch was auf die Ohren: Alte Sound-Karten können emuliert werden.

FAZIT

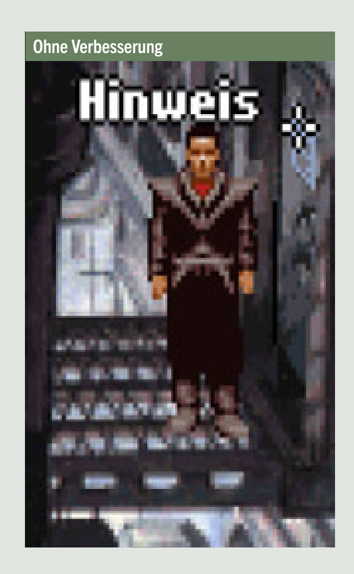
Altes in neuem Glanz

Kein unscharfes Bild mehr, wenn man ein 30 Jahre altes Spiel auf einem 4K-Monitor darstellen möchte. Dank der Scaler in DOSBox und ScummVM geht das einfach und sieht gut aus. Wem das nicht genug ist, der erlebt den Geist alter Zockersessions mit einem Pixelshader, der einen Röhrenmonitor imitieren kann.

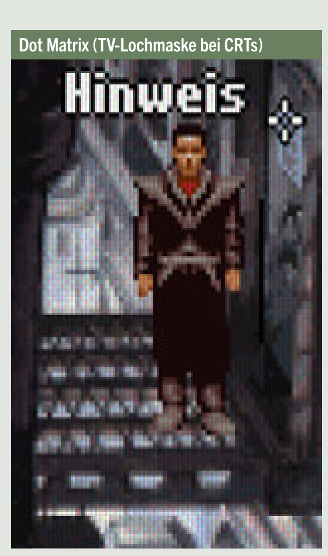
Auch bei ScummVM gibt es optische Verbesserungsmöglichkeiten

Zwar bietet der Interpreter nicht ganz so viele Möglichkeiten, das optische Erscheinungsbild zu verändern, wesentliche Grafikmodi sind aber dabei. Damit könnt ihr eine Lochmaske oder Scanlines (hier nicht gezeigt) einführen. Dank HQ3 und Mame könnt ihr pixelige Strukturen in ansehnliche Bilder verwandeln.

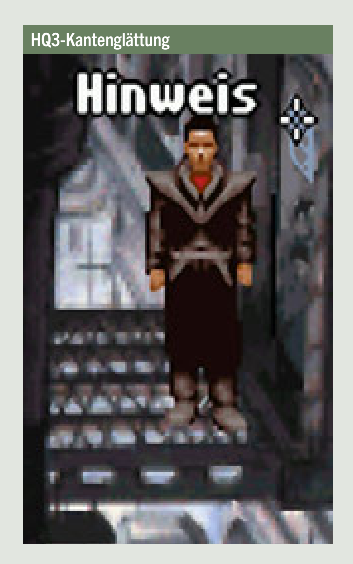
Ohne Verbesserung



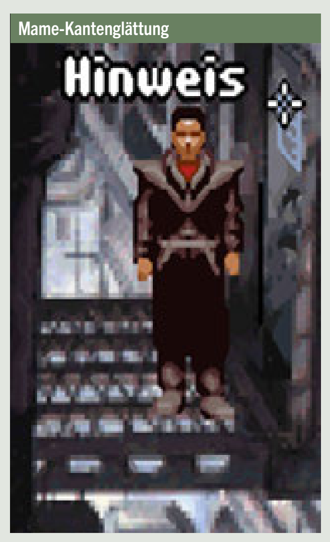
Dot Matrix (TV-Lochmaske bei CRTs)



HQ3-Kantenglättung



Mame-Kantenglättung





Köln
21.–24.08.2019



Jetzt Tickets sichern!
gamescom.de

Koelnmesse GmbH
Messeplatz 1, 50679 Köln, Deutschland
Telefon +49 1806 089 999*, gamescom@visitor.koelnmesse.de

*0,20 EUR/Anruf aus dem dt. Festnetz; max. 0,60 EUR/Anruf aus dem Mobilfunknetz





SUPER HEISSE & EISKALT KALKULIERTE PREISE!

HP-SOMMERPARTY AUF WWW.EURONICS.DE!

50 JAHRE FÜR DEIN BESTES ZUHAUSE DER WELT

hp ENVY X360 15-CN0600NG

39,6 cm
15,6″ Full-HD
IPS-Touch-Display
(1.920 x 1.080)

TOUCH

Kreatives Arbeiten dank drehbarem Touch-Display!

- Intel® Core™ i5-8250U Prozessor
- 8 GB Arbeitsspeicher
- 128 GB SSD & 1.000 GB Festplatte

699,–

intel CORE i5 8th Gen





Schnelles Allround-SSD-Notebook mit langer Akkulaufzeit!

- Intel® Core™ i5-8250U Prozessor
- 8 GB Arbeitsspeicher
- 256 GB SSD

499,–

intel CORE i5 8th Gen





Performance-Notebook mit Top Preis-Leistungs-Verhältnis!

- AMD Ryzen™ 5 2500 Prozessor
- 8 GB Arbeitsspeicher
- 128 GB SSD & 1.000 GB Festplatte

444,–

AMD RYZEN 5 RADEON VEGA GRAPHICS



best of electronics!



PRÄSENTIERT: 16 SEITEN
SONDERBEILAGE

BAROTRAUMA

WEITERES TOP-THEMA:

CRYOFALL

GRUSSWORT

Carsten Fichtelmann,
Gründer & CEO
Daedalic Entertainment

Daedalic Entertainment ist für seine mitreißenden und tiefgründigen Eigenproduktionen bekannt. Wir arbeiten aber auch mit ausgesuchten Partnern zusammen, um deren einzigartige Spielerlebnisse zu veröffentlichen. Wir setzen auf starke Visionen von Entwicklern, die Neues wagen. Zwei dieser Titel stellen wir in dieser Beilage mit tiefen Einblicken und Entwicklerinterviews vor.

Barotrauma vom finnischen Entwickler Undertow/FakeFish ist ein derart komplexes Spiel, dass man nach zehn Spielstunden erst an der Oberfläche der Spieltiefe kratzt. In der Multiplayer-Science-Fiction-U-Boot-Simulation übernehmen bis zu 16 Spieler die Kontrolle über ein U-Boot und versuchen, gemeinsam schwierige Missionen zu meistern. Sie treffen dabei auf feindlich gesinnte Aliens in den Tiefen des Ozeans. Aber auch in den eigenen Reihen lauern Gefahren, denn jemand aus der Crew kann ein Verräter sein und die Mission sabotieren. *Barotrauma* ist ein Spiel, welches in wenigen Worten kaum erklärt werden kann. Die nachfolgenden Seiten helfen aber, einen guten Überblick zu gewinnen.

In dieser Beilage geht es auch um CryoFall, ein Multiplayer Survivalgame von AtomicTorch Studio aus Vietnam. Das Spiel ist auf Steam im Early Access verfügbar. Bis zu 200 Spieler kämpfen in einem postapokalyptischen Szenario um Ressourcen, die für den Bau der eigenen Basis benötigt werden. Bei CryoFall muss man als Spieler eine ganze Reihe von Problemen lösen: Technologie-Erforschung, Handel, Crafting, Industrie, Ackerbau, Entdeckung, Jagd, Kampf und mehr!

INHALT

IMPRESSUM

COMPUTEC
MARQUARD MEDIA GROUP

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: info@computec.de
www.computec.de

Geschäftsführer Hans Ippisch, Rainer Rosenbusch, Christian Müller

Chefredakteur Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer
Layout Jan Weingarten
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Jan Weingarten © Daedalic Entertainment

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
Produktion Martin Closmann (Ltg.)

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director Jens-Ole Quiel, Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg,
Internet: www.dpv.de
Druck: Walstead Central Europe, Poland; ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, SFT, VIDEOGAMESZONE, WIDESCREEN

Marquard Media Polska:
CKM, COSMOPOLITAN, ESQUIRE, HARPER'S BAZAAR, JOY, KOZACZEK, PAPILOT, PLAYBOY, ZEBERKA

Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

WAS IST BAROTRAUMA?

EINE FUTURISTISCHE U-BOOT-SIMULATION, DIE MAN ERLEBT HABEN MUSS!



Feature-Trailer jetzt anschauen!

Ein paar Hundert Jahre in der Zukunft: Auf der Suche nach neuem Lebensraum und lebenswichtigen Ressourcen hat die Menschheit das eigene Sonnensystem kolonisiert und sich auch auf dem eiskalten Jupitermond Europa niedergelassen. Weil die Bedingungen auf der Oberfläche für Menschen unerträglich sind, spielt sich das Leben der Kolonisten in den riesigen Ozeanen der neuen Welt ab. Dort warten unendliche Reichtümer darauf, abgebaut zu werden. Und wer weiß schon, was die kürzlich entdeckten Alien-Ruinen noch an Überraschungen bereithalten ... Das Unterfangen ist aber extrem gefährlich, denn Europas Unterwassertierwelt ist ebenso tödlich wie die Lebensbedingungen an der Oberfläche.

Das ist die Welt der 2D-U-Boot-Simulation *Barotrauma*, entwickelt von einem kleinen Team ambitionierter Indie-Entwickler. Euer Job: Ihr kommandiert ein U-Boot mit einer bis zu 16 Mann starken Besatzung mit dem Ziel, Europas Ozeanen wertvolle Ressourcen zu entreißen, ohne dabei das Zeitliche zu segnen. Das Besondere dabei: *Barotrauma* ist als Multiplayer-Titel konzipiert. Das bedeutet, ihr könnt euch mit bis zu 15 Freunden in das gewaltige Abenteuer stürzen. Jeder Spieler übernimmt dabei eine bestimmte Rolle mit besonderen Fertigkeiten: Kapitän, Ingenieur, Arzt, Sicherheitsoffizier oder Mechaniker. Um erfolgreich zu sein, müssen alle zusammenarbeiten, denn mit einem Unterseeboot durch Europas Ozeane zu schippern ist ein extrem gefährliches Unterfangen. Unfälle, Angriffe und Katastrophen sind an der Tagesordnung. Ihr könnt die U-Boot-Sim auch alleine spielen und abwechselnd eure Crewmitglieder selbst steuern. Die anderen werden dann von der KI übernommen, der ihr Anweisungen geben dürft. Das Spiel bietet zudem ein umfangreiches Crafting-System, mit dem ihr eine Vielzahl nützlicher Gegenstände erschaffen könnt.

Barotrauma, das am 5. Juni als Early-Access-Spiel erscheint, wird in kommenden Wochen und Monaten stetig verbessert und erweitert. Die finale Version bietet dann in jedem Fall eine umfangreiche Kampagne, Solomissionen und einen Sandbox-Modus. Dabei sorgen prozedural generierte Welten und Levels dafür, dass jedes Abenteuer einzigartig wird. Ein weitere Besonderheit ist die umfangreiche Mod-Unterstützung, die es Spielern ermöglicht, *Barotrauma* ihren Wünschen anzupassen. Ein Editor erlaubt euch zudem, U-Boote, Figuren und Monster selbst zu entwerfen. Auf den folgenden Seiten stellen wir euch die wichtigsten Spielelemente und Features ausführlich vor. Viel Spaß beim Schmökern!

DAS BOOT

EURE HEIMAT FERN DER HEIMAT IN BAROTRAUMA

Gaussgeschütze

Jedes U-Boot verfügt über diese mächtigen Energiekanonen, mit denen ihr euch größere Aliens, welche die Unterwasserwelt bevölkern, vom Leib haltet. Die Zielerfassung erfolgt über den Geschützraum.

Oberer Maschinenraum

Hier befindet sich der Antrieb des U-Boots: der Miniatom-Reaktor. Er muss regelmäßig mit neuen Brennstäben gefüttert werden. Seine Bedienung ist eine echte Kunst.

Unterer Maschinenraum

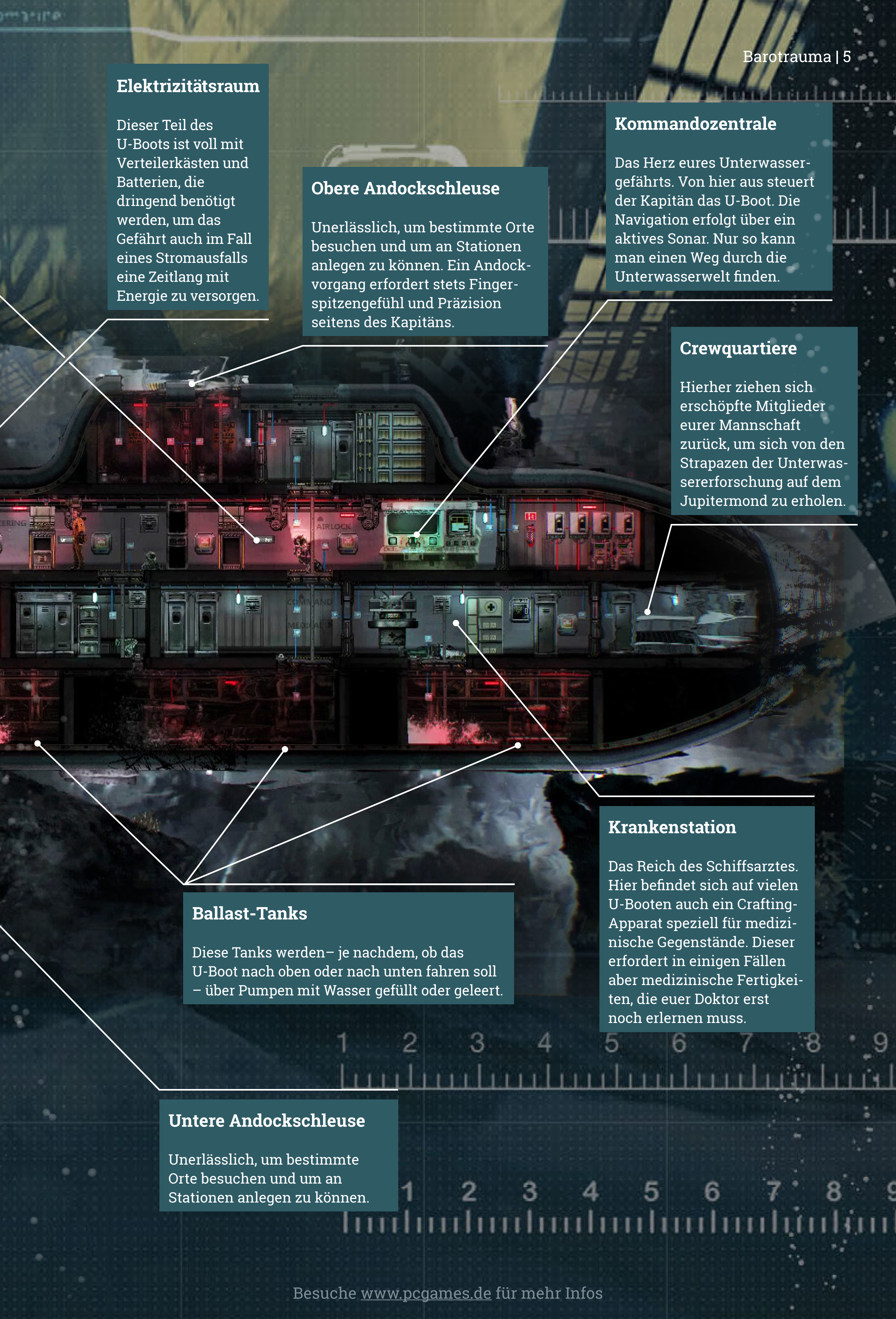
Hier findet ihr (von links nach rechts) den Atemluftgenerator, die Materialverarbeitungseinheit (Crafting von Gegenständen) und die Wiederverwertungseinheit. Und ein großer Schrank mit allerlei nützlichen Gegenständen darf natürlich auch nicht fehlen.

Respekt, wer's selber macht

Mit dem umfangreichen mitgelieferten Editor werdet ihr zum U-Boot-Designer.

Dank des mitgelieferten Editors könnt ihr in *Barotrauma* eigene Spielfiguren, Monster, Untersee-Shuttles und vor allem U-Boote designen, um diese dann über den Steam Workshop mit der Welt zu teilen. Das ist nicht ganz leicht, dank diverser vorgefertigter Vehikel aber durchaus erlernbar. Eurer Fantasie und eurem Einfallsreichtum sind dabei nur wenig Grenzen gesetzt.





Elektrizitätsraum

Dieser Teil des U-Boots ist voll mit Verteilerkästen und Batterien, die dringend benötigt werden, um das Gefährt auch im Fall eines Stromausfalls eine Zeitlang mit Energie zu versorgen.

Obere Andockschleuse

Unerlässlich, um bestimmte Orte besuchen und um an Stationen anlegen zu können. Ein Andockvorgang erfordert stets Fingerspitzengefühl und Präzision seitens des Kapitäns.

Kommandozentrale

Das Herz eures Unterwassergefährts. Von hier aus steuert der Kapitän das U-Boot. Die Navigation erfolgt über ein aktives Sonar. Nur so kann man einen Weg durch die Unterwasserwelt finden.

Crewquartiere

Hierher ziehen sich erschöpfte Mitglieder eurer Mannschaft zurück, um sich von den Strapazen der Unterwassererforschung auf dem Jupitermond zu erholen.

Krankenstation

Das Reich des Schiffsarztes. Hier befindet sich auf vielen U-Booten auch ein Crafting-Apparat speziell für medizinische Gegenstände. Dieser erfordert in einigen Fällen aber medizinische Fertigkeiten, die euer Doktor erst noch erlernen muss.

Ballast-Tanks

Diese Tanks werden– je nachdem, ob das U-Boot nach oben oder nach unten fahren soll – über Pumpen mit Wasser gefüllt oder geleert.

Untere Andockschleuse

Unerlässlich, um bestimmte Orte besuchen und um an Stationen anlegen zu können.

DIE WELT VON BAROTRAUMA

DAS ERWARTET EUCH IN DEN UNTERWASSERGEFILDEN EUROPAS

Eine wichtige Rolle in *Barotrauma* spielt die Weltkarte, auf der man auswählt, wohin die nächste Reise gehen soll. Unabhängig davon, ob ihr alleine oder im Multiplayer-Modus mit Freunden spielt, beginnt euer Trip durch die eiskalten Gefilde des Jupitermondes Europa in einer der wenigen Unterwasserstationen. In diesen wichtigen Basen könnt ihr Reparaturen am U-Boot und der Ausrüstung durchführen, neues Personal anheuern oder euch mit diversen Gegenständen und Vorräten eindecken. Welche Gegenstände der Shop für euch bereithält und was euch eine Einkaufstour kosten wird, hängt vom jeweiligen Ort ab. Ihr müsst euren Weg durch die Unterwasserwelt von *Barotrauma* also vorsorglich planen. Das nötige Kleingeld für alle Stationsaktivitäten erhaltet ihr durch Erfüllung von Missionen. Vor dem Aufbruch zu einem neuen Ort dürft ihr euch entscheiden, ob ihr dort einfach nur hinschippern wollt oder gleich noch einen Auftrag in dem neuen Gebiet annehmt. Der Schwierigkeitsgrad der Aufgaben rangiert dabei von sehr einfach (Bringe harmlosen Gegenstand X von A nach B) bis sehr schwer. Natürlich sind kompliziertere Aufträge, bei denen ihr euch mit Aliens herumschlagen, explosive Materialien transportieren oder wertvolle Fracht bergen müsst, auch besser bezahlt. Im Verlauf der Story besucht ihr Handelsposten, Wohn- und Minenkolonien, außerirdische Ruinen, Militärbasen, Wissenschaftsstationen und Alien-Nester. Dabei dringt ihr immer weiter in Richtung Zentrum der Karte vor, wo euch laut der Entwickler eine ziemlich große und fiese Überraschung erwartet. Bis man dorthin kommt, wird man aber unzählige Stunden mit der Erforschung von Europas eiskalten Ozeanen verbringen.



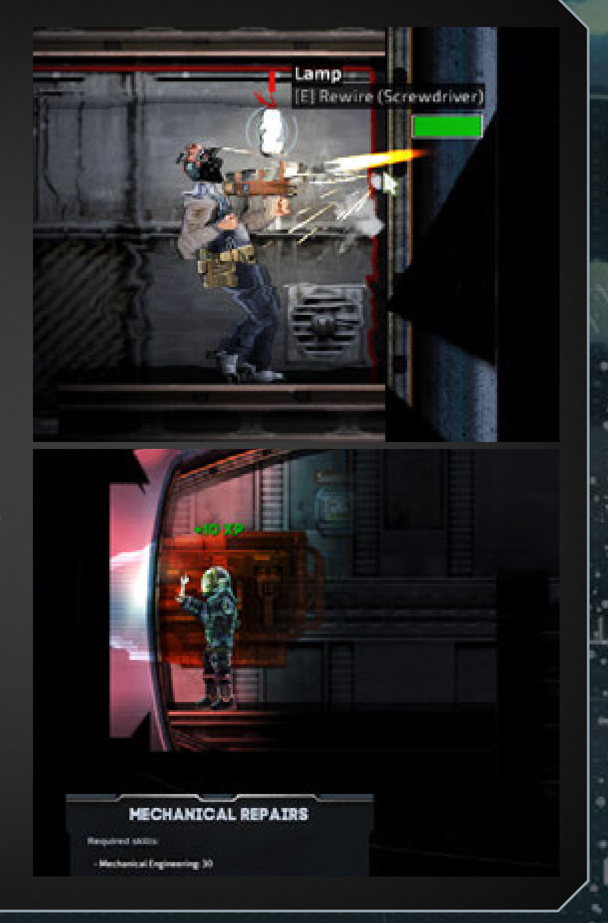
DIE CHARAKTER-KLASSEN

OB ARZT ODER KAPITÄN: AN BORD DES U-BOOTS MUSS JEDER ANPACKEN

Barotrauma ist ein komplexes Spiel, bei dem es darauf ankommt, dass die verschiedenen Spezialisten im Spiel (Mechaniker, Ingenieur, Arzt, Sicherheitsoffizier und Kapitän) optimal zusammenarbeiten und dass jeder seine jeweiligen Aufgaben erfüllt. Ein Tutorial im Spiel macht euch mit den jeweiligen Aufgaben und Fertigkeiten jeder Spezialisierung vertraut. Diese Einführung ist auch dringend nötig, denn die gesundheitliche Versorgung von Crewmitgliedern, die Neuverkabelung von Gerätschaften oder die Bedienung des Atomreaktors sind keineswegs trivial. Dabei spielt es keine Rolle, ob man den Titel alleine mit KI-Unterstützung spielt oder Barotrauma zusammen mit Freunden als Multiplayer-Abenteuer erlebt. Als Solospieler könnt ihr euren KI-Kameraden entsprechende Kommandos geben oder selbst auf Knopfdruck in die jeweilige Rolle schlüpfen und die Aktion selbst ausführen, was in der Regel die schnellere und zuverlässigere Variante ist. Dumm nur, dass man sich nicht zerteilen kann und so darauf hoffen muss, dass die Kameraden ihren Job erledigen. Im Multiplayer-Modus gibt es die Charakterwechselfunktion logischerweise nicht. Was die Mehrspielerkomponente noch spannender macht, ist die Tatsache, dass es (über einen optionalen Modus) auch Verräter an Bord gibt, die erst gefunden werden wollen. Wir stellen euch auf den folgenden Seiten alle Charakterklassen vor und erläutern ihre Funktion im Rahmen von Missionen und an Bord des U-Boots. Übrigens: Wer mit dem Aussehen seiner Charaktere nicht zufrieden ist, kann sich über den enthaltenen Charaktereditor eigene Figuren erstellen.

MECHANIKER

Im ersten Tutorial lernt ihr den Mechaniker kennen. Er ist an Bord für die Instandhaltung und Reparatur von Maschinen zuständig. Seine Lieblingswerkzeuge sind der Schraubenschlüssel und ein mächtig heißer Schweißbrenner. Mit Letzterem verschließt er Lecks, egal wo sie auftreten. Zur Not auch unter Wasser und bei extremem Druck mithilfe eines Taucheranzugs. Seine andere Spezialität sind defekte Maschinen, wie Turbinen oder Pumpen, die dringend benötigt werden, um eintretendes Wasser aus dem Boot zu befördern. Crewmitglieder mit der Mechaniker-Spezialisierung (bedeutet: mit einem besonders hohen Fertigkeitslevel in diesem Bereich) können darüber hinaus benötigte Gegenstände über das Crafting im Spiel erstellen. Gerade nichts zur Hand, um ein Feuer zu löschen? Nicht schlimm: Erst extrahiert der Mechaniker das Aluminium aus einem Sauerstofftank, danach bastelt er daraus zusammen mit etwas Natrium in der Craftingmaschine einen Feuerlöscher. Problem gelöst!



INGENIEUR



Das elektrische Pendant zum Mechaniker in *Barotrauma* ist der Ingenieur. Wo der Mechaniker den Schraubenschlüssel schwingt, um etwas damit zu reparieren, zückt der Herr der Verteilerkästen den Schraubendreher und ein paar Drähte, um über neue Verkabelungen den Strom wiederherzustellen. Eine sehr nützliche Fähigkeit auf einem Unterseeboot. Er ist aber noch aus einem anderen Grund fast unersetzlich. Schließlich benutzt nur er die nötigen Skills, um den zickigen Nuklearreaktor zum Laufen zu bringen und ihn auch am Laufen zu halten. Denn ohne einen geschmeidig laufenden Reaktor, der in regelmäßigen Abständen mit Uran-Brennstäben gefüttert wird, wäre so ein U-Boot in den gefährlichen Gewässern des Jupitermondes nur eine tote Metallhülle, die auf dem Grund verrottet. Wie der Mechaniker kann der Ingenieur dank eines besonders hohen Skill-Levels auf seinem Gebiet spezielle Gegenstände im Materialverarbeiter craften.

ARZT

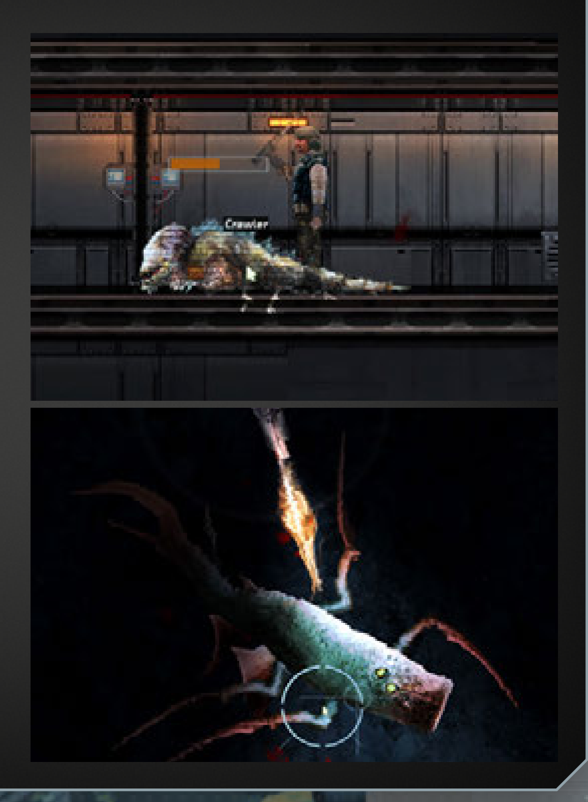
Ein Unterseeboot ist ein gefährlicher Ort, an dem ständig Unfälle passieren, besonders in einer so unwirtlichen Umgebung wie dem Jupitermond Europa. Die Folge sind Verbrennungen, gebrochene Gliedmaßen oder Luftmangel. Da trifft es sich gut, dass U-Bootärzte über einen medizinischen Scanner verfügen, der es ihnen ermöglicht, verletzte Crewmitglieder schnell aufzuspüren und ihre Wehwehchen ebenso schnell zu diagnostizieren. Glücklicherweise lässt sich vieles mit Bandagen, Sauerstoff und einer gehörigen Portion Morphium behandeln. Aber Vorsicht: Crewmitglieder, die zu oft und zu viel Morphium erhalten, können leicht abhängig werden, was ihre Einsatzfähigkeit beeinflusst. Ärzte können darüber hinaus ohnmächtige Kumpanen wiederbeleben. Auch in Sachen Crafting leisten die Mediziner mithilfe eines speziellen Materialverarbeiters auf der Krankenstation einen wichtigen Beitrag zum reibungslosen Ablauf auf dem U-Boot.





SICHERHEITSOFFIZIER

Eure erste Verteidigungslinie im Kampf gegen die tödliche Fauna auf dem Jupitermond. Sicherheitsoffiziere verstehen sich blendend auf den Einsatz von diversen Nahkampfwaffen. Besonders nützlich ist ein Betäubungsschlagstock, mit dem man fiesen Gegnern wie Schlammraptoren nicht nur ordentlich eine einschenken kann, sondern diese auch kurzzeitig betäubt. Der Sicherheitsoffizier kann aber genauso gut mit den diversen Fernkampfwaffen im Spiel umgehen, sei es nun eine Handfeuerwaffe oder gar eine Harpunenkanone. Letztere setzt Gegnern auch bei Tauchgängen ordentlich zu. Wird euer Unterseeboot von richtig großen Feinden angegriffen, kommen die mächtigen Gaussgeschütze zum Einsatz, die der Sicherheitsoffizier ebenfalls bedienen kann. Diese Kanonen verschießen Energieladungen, die ihr am besten in ausreichender Menge an Bord habt. Weil Gaussgeschütze massig Energie verbrauchen, solltet ihr möglichst genau zielen!



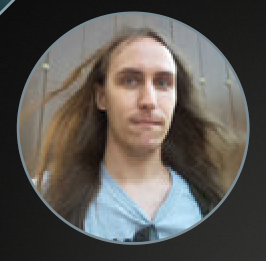
KAPITÄN

Der wichtigste Mann auf jedem Schiff ist vor allem auf der Kommandobrücke zu Hause. Von dort aus gibt er Befehle an die anderen Crewmitglieder und weist ihnen Aufgaben zu. Er sorgt dafür, dass der Laden läuft, während er von einem Missionsziel zum nächsten navigiert. Und auch das ist keine leichte Aufgabe, denn die Gewässer von Europa sind voller Gefahren. Ist man hier zu schnell unterwegs, besteht die Gefahr, in eine Felswand zu krachen oder das Unterseeboot auf Grund zu setzen. Denn anders als beim Autofahren spielt die Trägheit eures Unterwassergefährts eine große Rolle. Schnell abbremsen funktioniert hier nicht. Eine große Hilfe stellt hier das Schiffssonar dar, das euch im passiven Modus ein ungefähres Bild eurer Umgebung liefert. Im aktiven Modus funktioniert es deutlich besser. Dann besteht aber die Gefahr, auf diese Weise Feinde auf sich aufmerksam zu machen. Da hilft dann oft nur die Schnellabschaltung des Reaktors.





INTERVIEW MIT CHEFENTWICKLER



Joonas Rikkonen ist Chefentwickler bei Barotrauma

Wie hat der Aspekt des Open Developments die Entwicklung des Spiels beeinflusst?

Diese Arbeitsweise hatte einen sehr großen Einfluss darauf, wie sich das Spiel entwickelt hat. Am Anfang habe ich drei Jahre lang alleine an Barotrauma gearbeitet und zusätzlich dazu konstant Feedback und Vorschläge von den Spielern erhalten. Dieser Prozess hat das Spiel zu dem geformt, was es nun ist. Außerdem ist das Open Development eine große Motivationsquelle: In den ersten Jahren der Entwicklung schien das Spiel kaum spielbar zu sein und hat zu diesem Zeitpunkt auch nicht sonderlich viel Spaß gemacht. Da habe ich oft daran gedacht, wie viel Arbeit noch vor mir liegt, um *Barotrauma* interessanter zu gestalten. Zu wissen, dass es Leute da draußen gab, die bereits mit der unverschönten Pre-Pre-Alphaversion Spaß hatten und auf den eventuellen Fullrelease des Titels warteten, hat mir geholfen, weiterzumachen.

***Barotrauma* scheint ein sehr komplexes Spiel zu sein. Erkläre Barotrauma doch einmal in deinen eigenen Worten.**

Barotrauma ist eine kooperative U-Boot-Multiplayer-Simulation, die stark von prozeduraler Generierung und unerwartetem Gameplay beeinflusst ist. Die Spieler stehen einem Umfeld voller komplexer und vernetzter Systeme gegenüber, in dem sie kooperieren und Wege finden müssen, die Herausforderungen auf dem U-Boot zu überstehen. Durch die Dynamik der Spielmechaniken und der Interaktionen der Spieler untereinander entsteht somit eine „außerplanmäßige Geschichte".

Was hat dich zur Entwicklung von *Barotrauma* inspiriert?

Die größte Inspiration war ein Spiel namens *Space Station 13*, ein obskures Indie-Game mit einem ähnlichen Gameplay wie *Barotrauma*. Es wurde mit der älteren Engine BYOND entwickelt und hat eine noch steilere Lernkurve als *Barotrauma*. Ich liebe es, aber es ist fehlerhaft – nicht nur wegen der klobigen UI und den technischen Problemen, sondern auch, weil es sich an manchen Stellen schon fast zu Sandbox-artig angefühlt hat: Mit so viel Freiheit und losen Objekten kann eine Runde auch mal recht eintönig werden. Das war der Auslöser dafür, *Barotrauma* zu entwickeln: Ich wollte ein Spiel spielen, das auf der Grundlage von *SS13* basiert, und dabei die ungeschliffenen Kanten glätten.

> „Was zur Hölle ist das, das sieht spaßig aus."

War es schon immer der Plan, so ein komplexes Hardcorespiel zu entwickeln?

Ja. Es ist eine Art Spiel, das ich gerne spielen und entwickeln wollte – um ehrlich zu sein, hat mich der kommerzielle Erfolg des Projektes eher weniger interessiert. Aber ich glaube daran, dass es ein kommerzieller Erfolg werden kann. Es gibt definitiv einen Markt für komplexe Simulationen wie *Dwarf Fortress* oder *Space Station 13*. Mit *Barotrauma* haben wir versucht, die ansprechendsten Elemente dieser Spiele einzubauen und sie gleichzeitig zugänglicher zu gestalten.

Wieso habt ihr euch für die Engine „Mono" entschieden?

Tatsächlich benutzen wir eine Custom Engine, die das MonoGame Framework nutzt. Damals, als ich angefangen habe, *Barotrauma* zu entwickeln, hatte ich sehr wenig Erfahrung mit Engines wie Unity und Unreal Engine und sie schienen kompliziert und einschüchternd im Vergleich zu kleinen, einfacheren Frameworks wie MonoGame. Ich gebe zu, wenn ich jetzt eine Engine auswählen müsste, würde ich mich sehr wahrscheinlich anders entscheiden. Ein einfacheres Framework wie MonoGame hat seine Vor- und Nachteile. Aus der Sicht des Entwicklers ist es fantastisch. Du kannst alles Mögliche, so wie es dir am besten passt, implementieren und sogar in die Tiefe gehen und das Framework modifizieren, falls nötig. Auf der anderen Seite musst du fast alles selbst implementieren. Wenn zum Beispiel ein Artist einen coolen visuellen Effekt ausprobieren möchte, kannst du diesen

JOONAS RIKKONEN

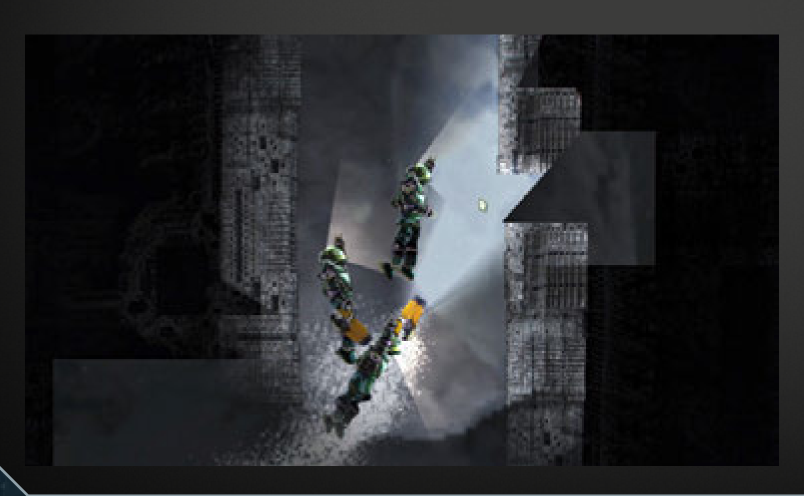
nicht einfach von einem Asset-Store herunterladen und einbauen.

Wieso bewegen sich alle Figuren im Spiel wie Puppen?
Es war eine Art glücklicher Zufall. Ursprünglich haben wir ein physikbasierendes Animationssystem erschaffen, welches zum Beispiel eingeschränkte Bewegungen aufgrund verschiedener Wasserströme hervorruft. Das erste System hat allerdings die Bewegungen der Charaktere zu einem „Puppenstil" verändert. Dies war unbeabsichtigt skurril, aber mir hat es tatsächlich gefallen. Es hat Spaß gemacht, den Charakteren dabei zuzusehen, wie sie sich abstrampeln und durch das U-Boot geworfen werden. Zusätzlich hat das Online-Sharing von Animationen häufig für viel Aufmerksamkeit gesorgt: „Was zur Hölle ist das, das sieht spaßig aus". Ich hatte außerdem das Gefühl, dass die Animationen mit dem Ton des Spiels ganz gut harmoniert haben, denn von Anfang an war es die Intention, das Spiel ähnlich wie *Space Station 13* ironisch aufzuziehen.

Wie viele Optionen gibt es, das eigene U-Boot zu gestalten?
Alles kann angepasst werden: Das Spiel beinhaltet einen U-Boot-Editor, welchen wir ebenfalls benutzt haben, um alle Standard-U-Boote zu erstellen. Die Spieler benutzen diesen Editor bereits, um coole Sachen zu erschaffen: Ein realistisches WWII-artiges U-Boot mit manuellem Steuerungssystem, welches mehrere Personen steuern müssen, statische Unterwasserstationen, U-Boote aus lösbaren Bauteilen, ein „Battle Royale"-U-Boot, in dem die Spieler in verschiedenen, getrennten Modulen beginnen, es gibt sogar ein Pony-förmiges U-Boot ...

Das elektrische System und die Logikkomponenten im Spiel erlauben den Spielern sehr viele interessante Bauweisen. Etwa hat ein Modder einen funktionsfähigen 8-Bit Computer im Spiel gebaut.

Wieso heißt das Spiel *Barotrauma*?
Für diejenigen, die nicht wissen, was Barotrauma bedeutet: Dies ist eine Bezeichnung für physische Verletzungen, die durch Druckveränderungen hervorgerufen werden. Es ist ein Spiel mit vielen traumatischen Erlebnissen und Barotrauma ist die häufigste Todesursache im Spiel, also hat der Titel sehr gut gepasst!



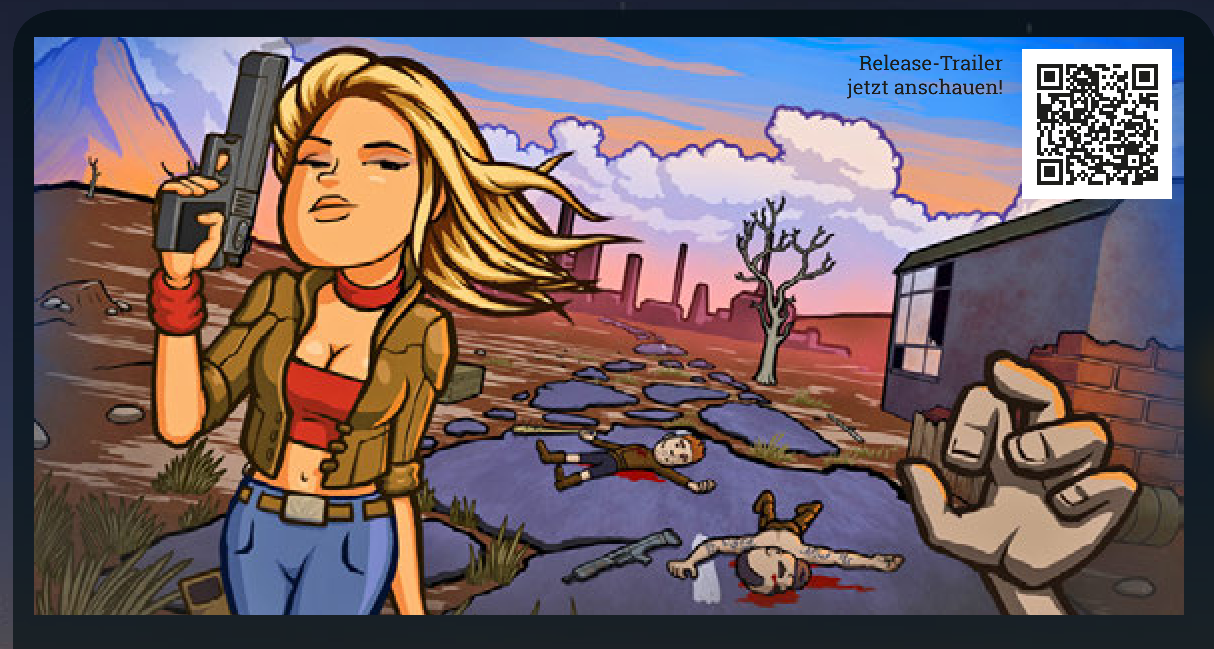
Was lauert unter der Oberfläche?
Etwas Großes! Das finale Ziel der Kampagne ist es, einen mysteriösen Ort aufzusuchen, der sich in der Mitte der Karte befindet. Aber es bleibt den Spielern überlassen, ob sie diesen Ort auch wirklich erkunden möchten ...

Welches Feature war deiner Meinung nach am schwierigsten zu implementieren?
Das Netzwerk. Netzwerkprogrammierung ist allgemein sehr kompliziert, aber es gibt viele Aspekte in *Barotrauma*, die die Netzwerkimplementierung besonders schwierig gemacht haben. Die große Menge an physikbasierten Objekten und komplexen, vernetzten Systemen, die dauerhaft zwischen den Clients synchronisiert werden müssen, ist nicht die einzige Herausforderung. Weil es so viele Customization-Möglichkeiten und Modding-Optionen für die Spieler gibt, müssen wir bedenken, wie das Netzwerk mit Dingen umgeht, die nicht im originalen Spiel enthalten sind.

War das Spiel von Anfang an für das Multiplayergenre ausgelegt oder kam die Idee erst im Laufe der Entwicklung?
Es war schnell klar, dass das Spiel auf jeden Fall im Multiplayermodus gut funktionieren würde. Auch wenn das Spiel Spaß macht, wenn man mit einer KI-Crew spielt, entstehen einzigartige und unerwartete Situationen durch Interaktionen und Entscheidungen der Spieler. Genau das steigert den Spaßfaktor (und das Chaos sowie die Katastrophen) in *Barotrauma*.

LEBEN UND ÜBERLEBEN IN CRYOFALL

Online-Multiplayer-Survival-Action mit komplexem Crafting für Einsteiger und fortgeschrittene Überlebenskünstler


Release-Trailer jetzt anschauen!

Was für ein Schicksal: Millionen Kilometer weit weg von zu Hause, gestrandet auf einem unbekannten Planeten. Keine Vorräte, keine Werkzeuge und keine Ahnung, wie es von hier aus weitergeht. Lediglich ausgestattet mit ein paar rudimentären Fähigkeiten und dem absoluten Willen zu überleben. So beginnt euer Abenteuer im futuristischen Mulitplayer-Survival-Spiel *CryoFall*.

Gemeinsam oder gegeneinander?

Die wichtigste Entscheidung trefft ihr gleich zu Beginn: Wollt ihr friedlich mit anderen Spielern zusammenleben? Dann solltet ihr euch einen der erst kürzlich gestarteten PvE-Server (Player vs. Environment) aussuchen. Oder traut ihr euch zu, Konflikte mit aktuell 199 (zukünftig vielleicht sogar mehr) anderen Bewohnern zu überstehen? Dann ist ein PvP-Server (Player vs. Player) das Richtige für euch. In beiden Fällen genießt ihr in den ersten vier Stunden Anfängerschutz. Das bedeutet, man verliert in dieser Zeit keine Ausrüstung oder Erfahrung.


Der Charakterbildschirm zeigt nicht nur euer (aktuell ungeordnetes) Inventar, sondern auch die verwendeten Gegenstände und alle Charakterwerte.

Die ersten Schritte in der neuen Welt

Euer neues Zuhause unterscheidet sich auf den ersten Blick gar nicht so sehr von der Erde. Es gibt Wälder, Gebirgslandschaften, Wiesen, Sandstrände und auch das Klima wirkt auf den ersten Blick eher gemäßigt. Die Erforschung eures neuen Lebensraums ist eines der zentralen Spielelemente in *CryoFall*. Schließlich wollt ihr ja euer Lager nicht zu weit entfernt von wichtigen Ressourcen aufschlagen. Aber so weit sind wir noch nicht. Erst einmal gilt es, sich ein paar überlebensnotwendige Werkzeuge zu



Klein, aber mein: eure eigenen vier Wände dürft ihr euch nach Belieben einrichten.

besorgen. Aus herumliegenden Pflanzenfasern bastelt ihr euch ein Seil, das zusammen mit ein paar Ästen und Steinen eine erste grobe Axt ergibt, mit der ihr Bäume fällen könnt. Aus denselben Zutaten stellt ihr euch ebenso schnell eine Spitzhacke zum Steineklopfen und ein Steinmesser her, mit dem ihr euch gegen die lokale Fauna verteidigen könnt. Alle Werkzeuge und auch sämtliche Rüstungen im Spiel sind Verschleißgegenstände und gehen irgendwann kaputt.

Was gibt's heute Abend zu essen, Schatz?

So weit, so gut. Als Nächstes stillt ihr mit Beeren und Pilzen euren Hunger. Besonders mutige Abenteurer nutzen ihr Steinmesser, um auf die Jagd nach tierischen Proteinen zu gehen. Aber Vorsicht: Die einheimischen Schlangen, Wölfe und Wildschweine geben ihr wertvolles Fleisch nicht einfach so preis und wehren sich nach Kräften. Eure Lebenspunkte regenerieren sich zwar, aber das dauert gerade zu Beginn des Spiels, wenn man noch keine Medizin zur Hand hat, relativ lange. Ein Lagerfeuer für euer erstes Barbecue ist schnell errichtet. Jetzt noch fix aus einfachen Materialien einen Schlafsack basteln und schon ist euer erstes Lager fertig. Solltet ihr einmal das Zeitliche segnen, erwacht ihr hier wieder. Während ihr später Wasserkollektoren bauen dürft, sorgen zunächst einheimische Wasserknollenfrüchte für dringend benötigtes Trinkwasser. Wie im richtigen Leben müsst ihr in regelmäßigen Abständen Nahrung und Flüssigkeit zu euch nehmen, um zu überleben.

Sinnvolle Aufgaben erleichtern den Einstieg

Anhand von zahlreichen Quests gibt euch das Spiel in den ersten Spielstunden vor, was ihr sinnvollerweise als Nächstes bauen solltet. Für jede erfüllte Aufgabe erhaltet ihr wertvolle Lernpunkte, die ihr in neue Technologien investieren dürft. Ingesamt bietet das Spiel im aktuellen Entwicklungsstand vier aufeinander aufbauende Stufen, unterteilt in primäre Technologien und Spezialisierungen auf bestimmten Gebieten. Die Basis stellen dabei auf dem untersten Rang Konstruktion und Industrie dar. Letzteres ermöglicht euch unter anderem das Bauen von besseren Werkzeugen und die Herstellung von Glas. Im Konstruktions-Technologiebaum lernt ihr die Herstellung von Holzwänden und -türen, unerlässliche Skills für den Bau der ersten festen Behausung. Es versteht sich von selbst, dass ihr dafür jede Menge Holz und Steine sammeln müsst. Noch wichtiger ist der Bau eines Land-Claim-Apparats, mit dem ihr ein



Im Konstruktionsmenü findet ihr alle baubaren Geräte und diverse Gegenstände inklusive der Materialkosten.



Wir besuchen die gut aufgeräumte Behausung eines anderen Spielers, der sich schon auf einer höheren Entwicklungsstufe befindet.

gewisses Gebiet dauerhaft für euch beanspruchen dürft.

Vorsicht, Suchtgefahr!

Spezialisierte Technologien auf dem untersten Rang sind Angriff und Verteidigung (Schusswaffen und widerstandsfähige Kleidung), Kochen (Wer will schon auf Dauer von einfachen Beeren leben?) und ganz wichtig für eine stete Lebensmittelerzeugung: Landwirtschaft! Was *CryoFall* so motivierend macht: die Technologien sind untereinander verbunden und es gibt für die Ressourcen, die ihr sammelt, in der Regel immer mehr als einen Anwendungszweck. Dadurch stellt sich recht schnell ein gewisser Suchtfaktor in Sachen Technologien und Weiterentwicklung ein. Es macht einfach riesig Spaß, die eigenen vier Wände stetig zu erweitern und mit neuen Gerätschaften zu füllen. Es bringt übrigens nichts, Lernpunkte zu horten, um auf alle Entwicklungseventualitäten vorbereitet zu sein. Wer das Zeitliche segnet, verliert bis auf einen kleinen Betrag alle bisher gesammelten LPs.

Learning by doing

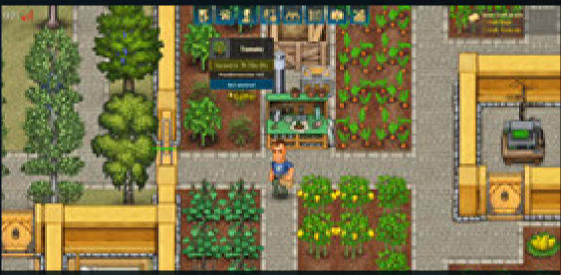
Ein großer Motivationsfaktor im Spiel sind sogenannte Fähigkeiten. Diese schaltet ihr frei, indem ihr gewisse Tätigkeiten im Spiel, beispielsweise Holzfällerei oder Bergbau ständig wiederholt. Habt ihr eine Fähigkeit erlernt, könnt ihr diese levelweise durch Benutzung steigern. Dafür gibt es dann wertvolle Boni, die euer Überleben in der harschen Welt von *CryoFall* erleichtern. Im Fall von Bergbau besteht auf Level 10 beispielsweise die Chance, dass ihr aus einem Erzvorkommen mehr Ressourcen herausholen könnt. Auf Level 15 besteht gar die Chance, beim Abbau Edelsteine zu finden. Insgesamt gibt es 16 Fähigkeiten zu entdecken, die ihr alle aufwerten dürft.

Ständig neue Inhalte

CryoFall ist seit geraumer Zeit als Early-Access-Spiel erhältlich und spätestens nach dem letzten Update, das PvE-Server einführte und zahlreiche Updates brachte, macht der Titel auch einen sehr weit fortgeschrittenen Eindruck. Bedeutet: Auch wenn der Release noch ein paar Wochen entfernt ist, lohnt es sich definitiv jetzt schon, einen Blick auf den Titel zu werfen. *CryoFall* ist in jedem Fall kein Spiel, bei dem die Weiterentwicklung mit der Veröffentlichung endet. Ganz im Gegenteil: die Liste mit Features, die in enger Abstimmung mit der Community noch kommen sollen, ist ellenlang!



Stirb, Schildkröte! Wer in *CryoFall* überleben und sich weiterentwickeln will, muss Tiere jagen.



Der Bereich Landwirtschaft ist sehr wichtig, um eine dauerhafte Versorgung mit Nahrung zu gewährleisten.



Valentin Gukov ist Chefentwickler von *CryoFall*

INTERVIEW MIT VALENTIN GUKOV

Wie kamt ihr auf die Idee, ein postapokalyptisches Sandbox-MMORPG zu entwickeln, das in einem Sci-Fi-Szenario spielt?
Wir sind verschiedene Alternativen und Vorschläge von unserem Team durchgegangen und ein postapokalyptisches Sandbox-MMORPG hat uns am meisten gefallen. Aber am wichtigsten ist, dass diese Art von Spiel genau das ist, was wir am liebsten spielen wollten. Es gibt viele Survival-Spiele, jedoch keines, das so ist wie *CryoFall*.

Wie lange habt ihr gebraucht, die Konzepte für so eine Welt inklusive aller Features zu entwickeln?
Wir haben monatelang alle möglichen Ideen aufgeschrieben, die wir uns ansatzweise in einem solchen Spiel vorstellen konnten. Wirklich alles, auch die unrealistischsten Einfälle. Von kreisförmigen Weltraumstationen bis hin zu Unterwasserbasen, von Kampfmechs bis hin zu komplexen Landwirtschaftssims, von Casinos bis hin zu Medizinwissenschaft und alles dazwischen. Nachdem wir alles durchgegangen sind, wurde vieles wieder gekürzt und wir begannen mit der bewährten, iterativen Herangehensweise, mit der wir das Spiel fortlaufend ausbauen und unsere Pläne mithilfe von Spielerfeedback verbessern und anpassen konnten.

Was hat euch inspiriert, diesen Art-Style zu verwenden?
Wir wollten etwas Neues machen und nicht den düsteren 3D-Stil kopieren. Unser Ziel war ein ganz anderes optisches Design. Wir haben viele Methoden ausprobiert und der jetzige Stil hat uns am meisten Spaß bereitet und angesprochen, also haben wir uns dafür entschieden! Aber der zusätzliche Vorteil bei diesem Stil ist vor allem, dass es nicht allzu kompliziert für Modder ist, neuen Content zu erstellen. Es ist einfacher, eine 2D-Grafik oder Animation zu erstellen als ein 3D-Objekt zu modellieren, Texturen hinzuzufügen usw. Also hat sich unsere Entscheidung bisher gut bewährt.

> „Es gibt viele Survival-Spiele, aber keines, das so ist wie *CryoFall*.“

Welche Features gefallen euch bei *CryoFall* am besten?
Ich kann tatsächlich nicht nur ein Feature oder eine Mechanik nennen. Alle Inhalte wurden so gestaltet, dass das Zusammenspiel organisch wirkt. Alle Systeme greifen ineinander und arbeiten zusammen und erschaffen so die einzigartige Erfahrung, die *CryoFall* seinen Spielern bietet. Aber wir haben sehr viele involvierte Systeme, also werde ich ein paar nennen, die meiner Meinung nach gut als Teil des gesamten Spieles arbeiten.

Beginnen wir mit unserem komplexen Schadens- und Rüstungssystem, welches dem Spieler ermöglicht, interessante Interaktionen im Kampf festzulegen. Dieses System ist direkt mit unserer Charaktersimulation verbunden, die ein Dutzend aktiver Effekte hervorrufen kann wie beispielsweise Blutungen, radioaktive Vergiftungen, PSI-Einfluss, gebrochene Knochen sowie Übelkeit. Auch diese Simulation ist an ein weiteres System gekoppelt: Medizin. Hier kannst du verschiedene Medikamente oder medizinische Items herstellen, die wiederum neue Effekte und Fähigkeiten mit sich bringen. Die Medizin ist wie bereits erwähnt Teil des übergreifenden Crafting-Systems, das in verschiedene, eindeutige Fachbereiche aufgeteilt wurde, damit der Spieler sich in einem bestimmten Gebiet spezialisieren kann. Natürlich ist auch das Crafting-System an den technologischen Fortschritt innerhalb des Spieles gebunden. Dieser teilt die unterschiedlichen Technologien des Spiels in bestimmte Gruppen, von primitiver Technologie (z. B. Steinaxt) bis hin zu Weltraumtechnik mit bionischen Implantaten und Plasmagewehren. Jetzt kann man gut erkennen, wie schwer es ist, die einzelnen Systeme des Spiels aufzubrechen, da sie alle Teil eines größeren Netzwerkes sind!



präsentiert: 16-Seiten-
Sonderbeilage

Iratus – Lord of the Dead

Weiteres Top-Thema:
unrailed!

Grußwort

Carsten Fichtelmann,
Gründer & CEO
Daedalic Entertainment

Wir sind bei Daedalic Entertainment immer auf der Suche nach Spielen, die das besondere Etwas haben. Für uns spielt das Genre eine zweitrangige Rolle, das Spielgefühl steht vielmehr im Fokus. Das zeigt auch diese Ausgabe: *Iratus: Lord of The Dead* sowie *Unrailed!* sind zwei komplett unterschiedliche Spiele. Während ihr in *Iratus: Lord of the Dead* einen Antihelden in einem taktischen RPG steuert, der mit seinen Minions die Unterwelt erobert, versucht ihr im bunten *Unrailed!*, mit euren Freunden eine Eisenbahnstrecke zu bauen. Beides sind einzigartige Spiele mit einem klaren Ziel: den Spieler in ihren Bann zu ziehen und so schnell nicht mehr loszulassen.

Mit tiefen Einblicken und Entwicklerinterviews werden wir beide Spiele unter die Lupe nehmen. So erfahrt ihr über *Iratus: Lord of the Dead*, dass euch das Spiel vom russischen Entwickler Unfrozen sehr viel Grips abverlangt. Ihr erstellt eure Minions aus den Überresten der gefallenen Helden zusammen und weist ihnen spezifische Fertigkeiten zu. Dabei wächst Iratus' Macht immer weiter und er erhält Talentpunkte, die in Alchemie, Magie und taktische Fähigkeiten investiert werden können. Zusammen mit dem starken Fokus auf taktische Kämpfe erhält das RPG so zusätzliche Spieltiefe. Nur wer nach und nach die Stärken und Schwächen von Einheiten und Widersachern lernt, kann dem Dungeon am Ende entfliehen und Rache an den Mächten des Guten üben.

Herausfordernd ist auch *Unrailed!*, wenn auch in einem anderen Sinn. Mit bis zu vier Spielern versucht ihr, die Schienen für einen unaufhaltsamen Zug zu legen. Im Kampf um Ressourcen, gegen die Zeit und gefräßige Kamele sind Kooperation und Kommunikation das A und O. Die Eisenbahnstrecken führen durch prozedural generierte Landschaften mit wechselnden Wetterbedingungen und Tag&Nacht-Zyklus. Jede der Strecken wartet mit eigenen Hindernissen, geografischen Gegebenheiten und seltsamen Bewohnern auf. Jedoch sind nicht alle dem Schienentrupp freundlich gesinnt … Ein großer Spaß, vor allem im Couch-Koop mit Freunden!

Inhalt

Impressum

COMPUTEC
MARQUARD MEDIA GROUP

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: info@computec.de
www.computec.de

Geschäftsführer Hans Ippisch, Rainer Rosenbusch, Christian Müller

Chefredakteur Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Uwe Hönig
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer
Layout Jan Weingarten
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Jan Weingarten © Daedalic Entertainment

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
Produktion Martin Closmann (Ltg.)

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director Jens-Ole Quiel, Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg,
Internet: www.dpv.de
Druck: Walstead Central Europe, Poland; ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, SFT, VIDEOGAMESZONE, WIDESCREEN

Marquard Media Polska:
CKM, COSMOPOLITAN, ESQUIRE, HARPER'S BAZAAR, JOY, KOZACZEK, PAPILOT, PLAYBOY, ZEBERKA

Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE



Teaser-Trailer jetzt anschauen

Iratus: Lord of the Dead

Helft einem unsterblichen Totenbeschwörer dabei, die Welt der Lebenden zu erobern!

Schon einmal hätte der unsterbliche Totenbeschwörer Iratus es fast geschafft, die Menschheit mit Horden von untoten Kriegern zu unterjochen. Im letzten Moment wurde er besiegt und auf immer und ewig in ein magisches Gefängnis verbannt. Als ein paar ungeschickte Grabräuber ihn befreien, hat Iratus nur ein Ziel: Im zweiten Anlauf die Welt erobern. Und ihr sollt ihm dabei helfen!

EIN KNÜPPELHARTES ABENTEUER

Ja, ihr habt richtig gelesen: In *Iratus: Lord of Dead* schlagt ihr euch auf die Seite des Bösen und bekämpft das Gute. Dabei werden Erinnerungen an *Dungeon Keeper* wach, nicht zuletzt, weil Iratus wie der Erzähler im Bullfrog-Klassiker das Geschehen im Spiel in unnachahmlicher Weise kommentiert. Damit hören die Gemeinsamkeiten der beiden Titel aber auch schon wieder auf, denn in Sachen Gameplay haben die beiden Titel praktisch nichts miteinander zu tun. *Iratus: Lord of the Dead* ist ein rundenbasiertes Hardcore-Strategiespiel mit Elementen, die an den Rollenspielklassiker *Rogue* erinnern. Die Levels sind zwar nicht prozedural generiert, jeder Spieldurchlauf und vor allem die Kämpfe sind dennoch anders. Zudem ist der Schwierigkeitsgrad von *Iratus* auch auf der einfachsten von drei Stufen extrem hoch. Um erfolgreich zu sein, müsst ihr stets taktisch vorgehen und eure Ressourcen optimal nutzen. Das gilt nicht nur in den knackig schweren Kämpfen, sondern für alle Spielelemente.

STRATEGISCHE KÄMPFE

Iratus: Lord of the Dead beginnt nach einem stimmigen Intro direkt mit dem ersten Kampf, in dessen Verlauf ihr die ersten Basics lernt. Ihr übernehmt



Für die Erschaffung von Dienern benötigt ihr bestimmte Gegenstände, die ihr unter anderem als Beute nach Kämpfen erhaltet.

dabei die Rolle des namensgebenden Totenbeschwörers, der seine Diener (Minions) befehligt und mit Zaubersprüchen auch direkt ins Geschehen eingreifen kann. Die Kämpfe laufen, wie zuvor erwähnt, rundenbasiert ab. Wer von den bis zu acht am Gefecht beteiligten Einheiten (vier auf jeder Seite) wann am Zug ist, wird durch einen Initiativwert ermittelt. Eure Minions verfügen über fünf Grundfähigkeiten. Manche Fähigkeiten sind auf bestimmte Positionen auf dem Spielfeld eurer Gegenspieler beschränkt. Die Spezialfähigkeit eines Minions steht nur zur Verfügung, wenn ihr über die Ressource „Seelen“ verfügt. Letztere erhaltet ihr durch Siege in Gefechten und nach drei geglückten kritischen Treffern in einem Kampf. Es ist stets von größter Wichtigkeit, dass ihr alle Angriffsoptionen eurer Diener genauestens kennt und diese entsprechend einsetzt. Wichtig ist natürlich auch, dass die Fähigkeiten der 4er-Kampftruppe, mit der ihr euch in ein Gefecht stürzt, gut aufeinander abgestimmt sind. Infos zum Kampfbildschirm findet ihr im Infokasten auf der rechten Seite.

DES WAHNSINNS FETTE BEUTE

Während viele Fähigkeiten dazu dienen, direkten physischen Schaden an Gegnern zu verursachen und deren Lebensenergie zu reduzieren, sorgen andere für Stress. Die psychische Gesundheit von Feinden spielt nämlich eine ebenso große Rolle wie der physische Part. Das geht so weit, dass gestresste Gegner wahnsinnig werden können, was ihre Angriffsfähigkeiten positiv oder negativ beeinflusst. Manchmal verhalten sich Feinde auch irrational und greifen Verbündete an oder versuchen aus dem Kampf zu fliehen. Sinkt die geistige Gesundheit auf Null, kann dies den sofortigen Tod euer lebendigen Gegenspieler zur Folge haben. Neben den Stressattacken und physischen Angriffen verfügen eure Diener zudem über unterstützende Fähigkeiten, die sich ebenfalls auf den Kampf auswirken. Buffs stärken Mitstreiter, während Debuffs die Angriffsoptionen eurer Feinde einschränken oder sie schwächen. Einige Diener können darüber hinaus in eine bestimmte Kampfhaltung (Stance) gehen, die zusätzliche taktische Möglichkeiten eröffnet. Solche Stances halten in manchen Fällen nur eine Runde an oder wirken bis zum Ende eines Gefechts. Fast jede Kampfhaltung kann durch eine erzwungene Bewegung des Charakters oder betäubende Effekte aufgehoben werden.



Im Laufe des Abenteuers findet ihr zahlreiche mächtige Artefakte, mit denen ihr Iratus ausrüsten dürft.

DER KAMPFBILDSCHIRM

So funktionieren die rundenbasierten Gefechte

Kampfreihenfolge

Wer wann an der Reihe ist, hängt vom Initativwert der am Kampf beteiligten Einheiten ab. Diverse Fähigkeiten können dafür sorgen, dass sowohl eure Diener als auch die Feinde auch mal eine Angriffsrunde auslassen müssen.

Die Kampfaufstellung spielt eine große Rolle in Kämpfen. Hier stehen sich auf jeder Seite bis zu vier Einheiten gegenüber. Manche Fähigkeiten sind positionsbezogen und wirken nur gegen Feinde, die beispielsweise ganz vorne stehen. Die Aufstellung der Charaktere kann sich durch diverse Aktionen im Kampf ändern.

Ist ein Kampf aussichtslos, könnt ihr euch über den Knopf zurückziehen. Achtung: Ihr verliert dadurch alle am Kampf beteiligten Diener!



Diese Anzeige informiert euch über spezielle Merkmale von Einheiten. Diese Merkmale wirken sich auf den Kampf aus (Symbol ganz rechts). Über die beiden Symbole links daneben lest ihr ab, wie oft ein Charakter physischen und magischen Attacken ausweichen kann.

Hier findet ihr alle Infos zu den gegnerischen Einheiten. Diese verfügen ebenfalls über acht Charakterwerte, die euch verraten, wie stark sie sind. Die untere Leiste zeigt die Fluchtchance, die aktuellen Lebenspunkte und die geistige Gesundheit der Widersacher.

Hier findet ihr alle Infos zum gerade aktiven Diener. Links die Lebenspunkte und alle aktuellen Charakterwerte (Angriff, Furcht, Genauigkeit, Glück, Rüstung, Blocken, Abwehr und Initiative). Rechts daneben seht ihr die sechs Fähigkeiten dieses Minions. Ein Klick auf die Sanduhr links neben dem Kreis sorgt dafür, dass euer aktiver Diener in dieser Kampfrunde aussetzt.

Am Ring könnt ihr ablesen, über wie viele Seelen ihr gerade verfügt (werden benötigt, um Spezialfähigkeiten auszulösen). Die blaue linke Hälfte der Kreises zeigt an, über wie viel Mana ihr verfügt, rechts daneben findet ihr die Zornanzeige. Diese beiden Ressourcen werden benötigt, um Iratus' Zaubersprüche wirken zu können.

Iratus' Zaubersprüche

Iratus kann auch selbst ins Geschehen eingreifen. Hier seht ihr, welche Zaubersprüche, unterteilt in die Talentbäume Magie, Wut und Zerstörung euch gerade zur Verfügung stehen.



Die Levelkarten sind gespickt mit Aufgaben, Ereignissen und Überraschungen.

TALENTIERTER TOTENBESCHWÖRER

Wie erwähnt könnt ihr als Iratus eure Diener mit Zaubersprüchen unterstützen, die ihr im Laufe des Spiels über die Talentbäume des Totenbeschwörers (Wut, Magie und Zerstörung) aber erst freischalten müsst. Um die entsprechenden Zauber anwenden zu können, benötigt ihr zwei Ressourcen: Zorn und Mana. Zorn baut sich im Laufe eines Kampfes langsam, aber beständig auf. Mana hingegen erhaltet ihr nach Gefechten, durch Minionfähigkeiten oder an bestimmten Stellen auf der Übersichtskarte (siehe Bild oben). Im Talentbaum Zerstörung findet ihr mächtige Attacken, die Schaden oder Stress verursachen und sowohl Mana als auch Zornpunkte erfordern. Die Zauber aus dem Wut-Baum geben euch taktische Vorteile und benötigen wenig überraschend Zorn als Ressource. Die Zaubersprüche aus dem Magie-Bereich beschäftigen sich mit Buffs und Debuffs, für die ihr Mana braucht. Über einen weiteren Talentbaum kann Iratus zudem Alchemiekenntnisse freischalten, die auf die Kämpfe aber keine Auswirkung haben. Was es damit genau auf sich hat, erklären wir euch später.

Über vier Talentbäume könnt ihr Iratus mit mächtigen Zaubersprüchen ausstatten und vier alchemistische Disziplinen erforschen.

VIEL ARBEIT FÜR GEVATTER TOD

So wichtig die Zaubersprüche im späteren Verlauf des Spiels auch werden: die Hauptlast in Kämpfen liegt dennoch auf den Schultern eurer untoten Diener. Insgesamt stehen 16 verschiedene Arten von Minions zur Auswahl, die in unserer Vorschaufassung alle freigeschaltet waren. Wenn ihr *Iratus: Lord of the Dead* spielt, habt ihr diesen Vorteil nicht. Nur ein kleiner Teil der Diener wird dann zu Beginn verfügbar sein, den Rest müsst ihr euch nach und nach erspielen. Ihr solltet auch nicht zu sehr an euren Untertanen hängen, denn das knüppelharte Strategiespiel ist darauf ausgelegt, dass viel gestorben wird. Zumeist sind es eure Gegner, die ins Gras beißen, manchmal aber auch eure geschätzten Minions. Besonders ärgerlich ist es, wenn es sich dabei um einen besonderen hochleveligen Mitstreiter handelt. Denn dessen Ableben ist endgültig. In *Iratus* gibt es wie beispielsweise im Iron-Man-Modus von *XCOM 2* nur ein einziges Savegame. Klingt hart und das ist es auch. Dieser Umstand macht aber auch einen Großteil des Reizes bei derartigen Roguelike-Spielen aus.

MORBIDER BAUKASTEN FÜR UNTOTE DIENER

Sollte einer eurer Diener das Zeitliche segnen, ist das zwar ärgerlich, aber abhängig vom Level des Charakters oft kein riesiger Beinbruch. Denn ihr könnt euch – vorausgesetzt, ihr verfügt über die richtigen Einzelteile – jederzeit neue Minions basteln. Die benötigten Stücke (pro Diener vier) erhaltet

DIE KAMMER VON IRATUS

Die Operationsbasis des dunklen Herrschers

Alchemie

Iratus kann über Talente vier Alchemie-Spezialisierungen erlernen: Transmutation (Verwandlung von Leichenteilen), Destillation (Qualitätsverbesserung für Leichenteile), Extrahierung (Herstellung von Gegenständen) und Kalzinierung (Managewinnung durch Zerstörung von Leichenteilen).

Dienerwerkstatt

Hier dürft ihr mit Hilfe von Körperteilen erschlagener Gegnern neue Diener zusammenbasteln. Leichenteile gibt es in vier Qualitätsstufen: normal, ungewöhnlich, rar und legendär. Zu Beginn ist die Anzahl an verfügbaren Dienern recht gering, die Zahl wächst aber im Laufe des Spiels. Neue Diener geben euch erweiterte taktische Möglichkeiten.

Hier findet ihr Shortcuts zu den wichtigsten Gameplay-Features.

Eine Übersicht der verfügbaren Gegenständen nach Verwendungszweck

Hier geht's zum Friedhof. Detaillierte Infos hierzu findet ihr auf Seite 9!

Diese Anzeige verrät euch, über wie viel Mana (oben) und Seelen (unten) Iratus gerade verfügt.



Talente

Siege geben Iratus Erfahrungspunkte, mit denen ihr den Totenbeschwörer aufleveln könnt. Jeder Level-up beschert euch Talentpunkte, die in folgenden Talentbäumen eingesetzt werden können:

- **Alchemie:** Schaltet Iratus' Alchemiekenntnisse frei. Damit könnt ihr die Effizienz eurer Diener verbessern und Vorteile bei der Ressourcengewinnung freischalten.
- **Magie:** Zaubersprüche, die Diener stärken und Gegner schwächen.
- **Wut:** Diese Zauber versorgen Iratus mit taktischen Vorteilen, sobald genug Zornpunkte aufgebaut wurden.
- **Zerstörung:** Diese Zaubersprüche erzeugen direkten Schaden bei Gegnern.

Gestatten, mein Name ist Iratus. Totenbeschwörer und künftiger Herrscher über alle Lebenden und Toten.

Karte

Hier kommt ihr zur Übersichtskarte des jeweiligen Levels.

Hier seht ihr alle aktuell verfügbaren Diener, aufgeteilt in Vierer-Kampfgruppen. Die Teams lassen sich stets beliebig neu zusammenstellen.

Humonarium

Dieses Kompendium versorgt euch mit Infos über eure Widersacher und deren Fähigkeiten.

Artefakte

Artefakte sind nützliche Ausrüstungsgegenstände, mit denen ihr Iratus ausstatten dürft. Verbrauchbare Items verschwinden nach dem nächsten Kampf, permanente Gegenstände (Rüstung, Ring, Amulett oder Waffe) gewähren euch dauerhafte Verbesserungen.

Bei der Aufwertung von Dienern dürft ihr deren Fähigkeiten spezialisieren. Zudem dürft ihr Minions mit machtsteigernden Gegenständen ausrüsten.

ihr durch Quests (auf der Übersichtskarte) und nach Kämpfen. Könnt ihr euch schon denken, um welche Items es sich handelt? Unter anderem um Leichenteile, schließlich ist Iratus ja Totenbeschwörer! Ihr wollt euch einen mächtigen Vampir basteln? Dann braucht ihr zwei Blutfläschchen, ein Herz und etwas Leichenfleisch. Die jeweiligen Teile gibt in vier Qualitätsstufen (normal, ungewöhnlich, rar und legendär), welche die Basisstärke der Diener beeinflussen.

Minions können – bestandene Kämpfe vorausgesetzt – natürlich auch im Level aufsteigen. Bei Stufenaufstiegen könnt ihr die Fähigkeiten von Dienern noch weiter verfeinern. Für jede Fähigkeit gibt zwei Optionen, die sich unterschiedlich auf die Charakterwerte eines Minions (Angriff, Furcht, Genauigkeit, Glück, Rüstung, Blocken, Abwehr und Initiative) auswirken.

DER STEIN DER WEISEN

In Bezug auf Diener und deren Erschaffung ist zudem eines von Iratus' erlernbaren Talenten wichtig: Alchemie, die es in vier Spezialisierungen gibt. Transmutation lässt eine bestimmte Sorte von Leichenteilen aus diversen anderen erschaffen. Die Destillation dient zur Qualitätsverbesserung von Leichenteilen (aus vier Teilen derselben Qualität könnt ihr eines von höherer Qualität erstellen). Extrahierung ermöglicht die Herstellung von Ausrüstungsgegenständen aus Leichenteilen und Kalzinierung lässt euch durch Zerstörung von Leichenteilen Mana wiederherstellen.

SIM CEMETARY

Einem Gameplay-Element kommt im Spielverlauf eine noch größere Bedeutung zu: dem Friedhof. Dieser stellt das Basisbau-Feature von *Iratus* dar. Acht Gebäude warten darauf, von euch wieder aufgebaut zu werden. Dafür benötigt ihr eine bestimmte Ressource, die Seelen des Architekten, die ihr unter anderem als Beute nach gewonnenen Kämpfen erhaltet. Und ihr müsst zudem noch einen (bestimmten) Diener opfern, um eine der Ruinen wieder in Betrieb zu nehmen. Für den weiteren Ausbau eines Gebäudes (maximale Stufe ist jeweils vier) braucht ihr weitere Seelen des Architekten und zusätzliche Minion-Opfer. Eine kostspielige Angelegenheit, die sich aber lohnt. Denn die Friedhofsruinen gewähren euch ganz besondere Boni, die das Überleben in *Iratus* deutlich erleichtern. Vorausgesetzt, ihr könnt neben den ganzen Opfern noch weitere Diener entbehren. Denn in jedem Gebäude muss pro Ausbaustufe ein beliebiger Minion „arbeiten", um euch Boni zu verschaffen. Eine Detail-Übersicht zum Friedhof, all seinen Gebäuden und deren Effekten findet ihr auf der rechten Seite.

Haben wir euer Interesse geweckt? Dann haltet eure Augen nach der bald verfügbaren Early-Access-Fassung von *Iratus: Lord of the Dead* offen!



Die Kampfanimationen sind sehr gut gelungen und nicht selten blutrünstig.

DER FRIEDHOF

Basenbau für fortgeschrittene Taktiker: Hier gibt's Boni und Upgrades für Iratus' Kreuzzug gegen die Lebenden

Obelisk

Jeder hier eingesetzte Diener generiert nach einem gewonnenen Kampf 5–10 Einheiten Seele des Architekten und hat eine Chance von 50 Prozent, eine Seele herzustellen.

Arena

Jeder Diener, der in der Arena trainiert, erhält nach gewonnenen Kämpfen zwei Erfahrungspunkte.

Bibliothek

Jeder hier eingesetzte Diener gewährt Iratus nach gewonnenen Kämpfen 20 Erfahrungspunkte.

Iratus-Statue

Jeder hier eingesetzte Diener gibt nach einem gewonnenen Kampf zehn Mana.

Die Anzahl der verfügbaren Seelen des Architekten. Diese Ressource braucht ihr, um Gebäude freizuschalten und auszubauen.

10

Tempel des Zorns

Jeder dort eingesetzte Diener gibt Iratus zu Beginn eines Kampfes 15 Zornpunkte.

Kammer von Iratus

Innerstes Heiligtum und Basis des Totenbeschwörers. Mehr dazu auf Seite 7.

Leichenhalle

Eine mächtige Aura stellt nach einem gewonnenen Kampf die Lebensenergie eurer untoten Schergen wieder her.

Toter See

Jeder dort eingesetzte Diener findet nach einem gewonnenen Kampf mit einer Wahrscheinlichkeit von zehn Prozent Gegenstände.

Ausgrabung

Jeder dort eingesetzte Diener findet nach einem gewonnenen Kampf Leichenteile. Ein widerlicher, aber sehr nützlicher Job.

Interview mit Lead Designer



Fedor Korochkin ist Lead Designer bei den *Iratus*-Schöpfern Unfrozen.

Was war eure Inspiration, *Iratus: Lord of the Dead* zu entwickeln?
Zunächst wollten wir ein Spiel entwickeln, welches wir selbst gerne spielen würden. Wir waren von Anfang an von der Idee fasziniert, ein Spiel zu entwickeln, das die klassische Rollenspiel-Formel auf den Kopf stellt. Der Spieler soll so nicht in die Rolle eines Helden, sondern in die eines Bösewichts schlüpfen. Wann hattet ihr das letzte Mal die Möglichkeit, böse zu sein und solch ein bösartiges Arsenal nutzen zu können, wie es in *Iratus: Lord of the Dead* der Fall ist? Die meisten Spieler, die zuvor *Darkest Dungeon* und andere Roguelike-Spiele gespielt haben, werden Spaß haben, die verbotenen Kräfte der Nekromantie zu nutzen. Es ist eine andere Sicht auf ein Genre, welches sie bereits kennen. Die neue Perspektive zeigt sich auch in der Figur Iratus selbst. Er ist viel mehr als nur ein passiver Zuschauer. Er erschafft seine Minions, die unter seinem Kommando kämpfen, kann aber auch selbst Magie im Kampf wirken, die er an verschiedenen Schulen gelernt hat.

Wer ist Iratus und was treibt ihn an?
Iratus ist ein antiker Nekromant, der letzte Überlebende seiner Art. Sein Talent und seine Ambitionen brachten ihn dazu, die Welt zu übernehmen. Das endete in einem Desaster. Unglücklicherweise ist es nahezu unmöglich, jemanden zu töten, der den Tod gemeistert hat. So ist er zur Strafe nun für alle Ewigkeiten eingesperrt. Diverse Jahrhunderte später stolpern ein paar unglückliche Minenarbeiter über seine Ruhestätte und erwecken ihn. Nun beginnt Iratus' Gier nach Macht erneut. Natürlich sind seine Motive etwas komplexer als nur die Sehnsucht nach Macht. Es gibt noch dunklere Mächte und Iratus ist zu einem viel höheren Ziel auserkoren worden. Was das genau für ein Ziel ist? Das behalten wir vorerst für uns.

> *„Unglücklicherweise ist es nahezu unmöglich, jemanden zu töten, der den Tod gemeistert hat."*

Warum habt ihr einen bösen Protagonisten gewählt statt eines üblichen Helden?
Die Guten sind viel zu leicht zu verstehen. Sie müssen ausgezeichnet und heroisch sein. Ihre Geschichte kann tragisch sein, aber am Ende müssen sie sich immer beweisen. Über die Motivation von bösen Charakteren ist viel weniger bekannt. Was sind ihre Ziele und welches Schicksal wird sie ereilen? Dies kann zu unerwarteten Wendungen führen. Und natürlich die unsterbliche Frage: Wer ist wirklich böse? Schau nur auf die Feinde der Nekromantie. Sehen so Helden aus? Ultimativ wollen wir alle offenen Fragen im Rahmen des Spiels klären und dem Spieler ein zufriedenstellendes erzählerisches Ende liefern.

Welche Minions sind eure Favoriten und warum?
Alle von ihnen sind wie unsere eigenen Kinder. Ich persönlich mag „Fallen Dhampir". Sie hat ein sehr kompliziertes Ziel vor Augen, welches nicht so leicht mit ihrer eigenen Natur vereinbar ist. Und dann greift Iratus ein. Wir versuchen, alle Minions absolut einzigartig zu gestalten. Alle von ihnen haben eine eigene Vergangenheit und eigene Hintergründe. Und natürlich sind auch ihre Fähigkeiten sehr verschieden. Die Idee ist, die Minions entsprechend der Herausforderungen richtig zu mischen. Ich spiele gerne mit „Bride of Iratus", „Mummy" sowie „Dark Knight". Außerdem mag ich die Möglichkeiten von „Lich". Wir haben Spieler, die nehmen ihn in nahezu jeden Kampf mit. Ich nutze ihn aber eher selten.

***Iratus* hat einen einzigartigen Art-Style. Warum habt ihr diesen Style gewählt?**
Es war uns wichtig, verschiedene Faktoren zu kombinieren. Zum einen müssen wir die Atmosphäre des Gottes der

Fedor Korochkin

Toten vermitteln. Zum anderen möchten wir die Spieler an die Ästhetik der klassischen Dark RPGs erinnern, während wir trotzdem modernen Trends der visuellen Inszenierung folgen. Wir wurden von einer Reihe von Werken inspiriert, darunter die *Disciples*-Serie, vor allem vom zweiten Teil. Unserer Meinung nach ist es sehr atmosphärisch und düster. Iratus selbst wurde von einem Bild von Vrubel „The Seated Demon" sowie anderen Werken Michelangelos inspiriert.

Wie schwierig wird das Spiel sein?
Wir werden zum Early Access drei Schwierigkeitslevel integrieren: normal, schwer und sehr schwer. In Zukunft denken wir etwa über ein System nach, bei dem sich der Schwierigkeitsgrad dem Spieler und den Levels anpasst und dadurch das Spielerlebnis immer komplexer wird. Aber hierzu befinden wir uns erst in der Diskussionsphase. In Bezug auf die Komplexität des Spiels ist es wie bei allen Roguelike-Spielen: Es ist herausfordernd. Unser Ziel ist es, dass die Spieler im normalen Schwierigkeitsmodus Spaß am Spiel haben und nicht in Wutausbrüche verfallen, weil *Iratus: Lord of the Dead* zu komplex ist. Aber die Spieler, die sich mehrere Stunden lang eine optimale Strategie ausdenken, werden auf den härtesten Schwierigkeitsgrad warten müssen. Wir nennen ihn „Good Always Wins", für wahre Necromancer.

„Wir versuchen, alle Minions absolut einzigartig zu gestalten."

Wie sehen eure Zukunftspläne nach dem Early Access aus?
Am Anfang des Early Access werden die Spieler Zugang zu drei Etagen des unterirdischen Gefängnisses haben; in den Tiefen, in denen Iratus erwachte. Innerhalb weniger Monate nach dem Release werden wir Updates mit neuen Stockwerken, Game Art, Geschichte und, natürlich am wichtigsten, neuen Feinden und Bossen veröffentlichen.

Was ist dein Lieblingsfeature im Spiel?
Das Hauptfeature des Spiels ist natürlich, die Fähigkeit, Minions aus den Körperteilen der Helden zusammenzubasteln. Alle, die am Alpha-Testing teilgenommen haben, mochten dieses Feature sehr gerne. In Bezug auf die Spielmechaniken ist die Vielfalt sehr herausfordernd. 16 komplett unterschiedliche Minions, die in jeglicher Form wandelbar sind. Diese kämpfen dann noch in einer Gruppe mit vier Mitstreitern zusammen. Das allein zeigt, dass wir von der Vielfalt der Strategien überzeugt sind, die sich im Spielverlauf langsam entfalten. Ihr braucht nicht einmal das Rollenspielgenre zu lieben, sondern könnt das Spiel wie Schach spielen und eure Züge im Voraus planen.

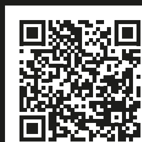


Iratus: Lord of the Dead von Entwickler Unfrozen ähnelt in einigen Aspekten *Darkest Dungeon*, ist aber keineswegs nur ein Abklatsch des Kultspiels.

Unrailed!

Kurzweiliger Schienenbau-Spaß mit einem auf Teamwork basierten Spielablauf und charmanter Klötzchen-Optik.





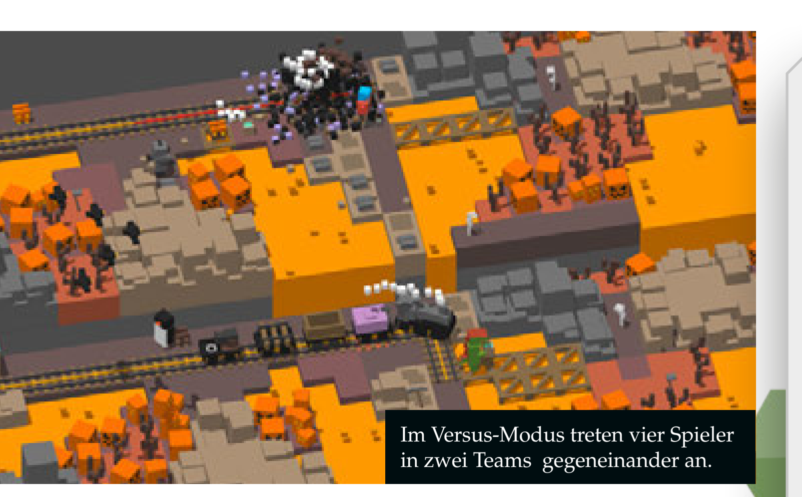
Teaser-Trailer jetzt anschauen

Im kooperativen Multiplayer-Spiel *Unrailed!* von dem Publisher Daedalic Entertainment und dem Schweizer Entwicklerteam Indoor Astronaut müsst ihr einen unaufhaltsamen Zug durch prozedural generierte Landschaften bugsieren, indem ihr die Gleisbauarbeiten bis zum nächsten Bahnhof schnell genug vorantreibt. Der Spielablauf erfordert es, die Eigenschaften der fünf unterschiedlichen Umgebungen und die jeweiligen Bewohner im Blick zu behalten. Die Welten beherbergen einige eher feindlich gesinnte NPCs, die entweder nur die Wege blockieren oder gar aktiv in das Geschehen rund um eure Gleisbaubemühungen eingreifen. Darüber hinaus erwarten euch Überraschungen wie Treibsand, Erdbeben, Schneegestöber und Meteoriteneinschläge (siehe Kasten auf der nächsten Doppelseite).



Unrailed! erfordert viel Teamwork, um den Zug in den Bahnhof zu bringen.

Die fünf verschiedenen Umgebungen bieten wechselnde Wetterbedingungen.


Im Versus-Modus treten vier Spieler in zwei Teams gegeneinander an.

FOKUS AUF TEAMWORK

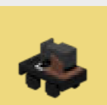
Im Couch-Koop- und Online-Multiplayer-Modus dürfen jeweils mindestens zwei bis maximal vier Spieler gemeinsam die fordernden Maps bezwingen. Besonders der Couch-Koop entpuppt sich als wahre Spaß-Granate, da sich die Mitspieler unkompliziert und auf Zuruf abstimmen können, um die erforderlichen Aufgaben möglichst flott abzuarbeiten. Ein Spieler schlägt Holz, während der andere Eisenerz aus dem Gestein haut. Aus den beiden Ressourcen entstehen im Crafting-Waggon neue Gleiselemente, die ihr zum Ende der Schienenstrecke bringen müsst, bevor der Zug die entsprechende Stelle erreicht und entgleist. Im Quick-Modus lautet das Ziel, so schnell wie möglich zum Endbahnhof zu gelangen. Der Endless-Modus bietet schier unendlichen Spielspaß und schaltet neue Biome, Lokomotiven, Waggons oder Upgrades frei. Abgerundet wird das motivierende Schienenbau-Game durch einen Versus-Modus: Zwei Teams aus je zwei Spielern treten separat voneinander auf der gleichen Map an. Wer zuerst den Bahnhof erreicht, entscheidet die Partie. Sollte ein Team entgleisen, gewinnt die gegnerische Crew.

Lok-Upgrades vergrößern die Anzahl der koppelbaren Waggons und werden im Endless-Modus freigeschaltet.

Die Waggons und ihre Eigenschaften

Die Waggons in *Unrailed!* dienen nicht nur als Dekoration, vielmehr erweitern die unterschiedlichen Eisenbahnwagen die verfügbaren Spielmechaniken und wirken sich entscheidend auf das Bildschirmgeschehen aus. Im folgenden Überblick erfahrt ihr mehr über die in *Unrailed!* enthaltenen Waggontypen und welche Effekte möglich sind, sobald ein neuer Eisenbahnwagen im Endless-Modus freigeschaltet und an euren Zug angekoppelt wurde.


Box: Erhöht die Anzahl an lagerbaren bzw. einsetzbaren Ressourcen.


Cannon: Erlaubt es, Gegner mit Dynamit zu befeuern oder deren Lok zu beschleunigen.

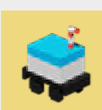

Compass: Zeigt zuverlässig in Richtung des nächsten Bahnhofs und erleichter die Wegplanung.


Crafting: Konstruiert neue Schienen aus euren gelagerten Ressourcen.


Dynamite: Generiert eine Stange Dynamit, die Ressourcen explosionsartig beiseite räumt.


Ghost: Ermöglicht es euch durch den Zug anstatt außenherum zu laufen.


Light: Erhellt die Nacht in einem großen Radius um diesen Wagen.


Milk: Bringt man ein Tier zu diesem Wagen, kann dessen Milch als Buff genuzt werden.


Supercharger: Erhöht die Leistung anliegender Waggons signifikant.

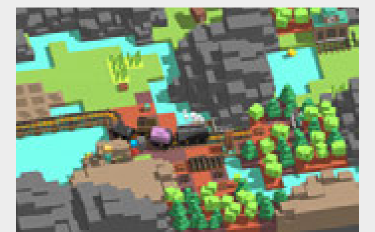

Tank: Verhindert das Überhitzen der Lokomotive über einen längeren Zeitraum.


Transformer: Erlaubt es bei Bedarf, einen Ressourcentyp in den anderen umzuwandeln.

Heiß und kalt: Die Welten von *Unrailed!*

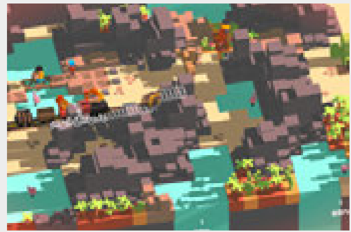
In *Unrailed!* gibt es fünf verschiedene Biome, die dank umgebungsspezifischer Eigenheiten und ihrer jeweiligen Bewohner für ein abwechslungsreiches Spielerlebnis sorgen. Weitere Besonderheiten sind der Tag-&-Nacht-Zyklus sowie wechselnde Wetterbedingungen. Beispielsweise wird eure Lokomotive durch Regen gekühlt, während eine Schneeschicht die Geschwindigkeit der Spielfiguren herabsetzt.

Graslandschaft



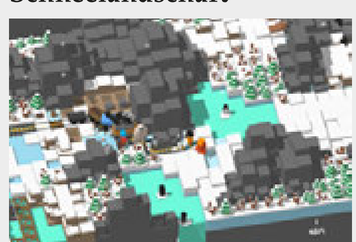
Das erste Biom und auch das Einfachste. Hier regnet es gelegentlich, wodurch die Lokomotive automatisch abgekühlt wird.

Wüste



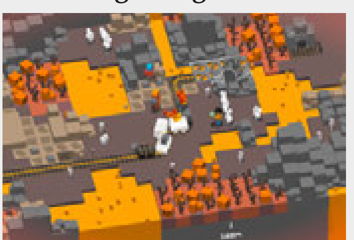
Hier regnet es nicht mehr und die Lok überhitzt schneller. Zusätzlich ist der Boden aus Treibsand. Bewegt man sich zu langsam, versinkt man darin.

Schneelandschaft



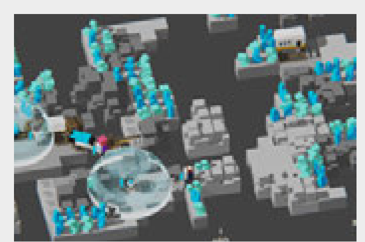
Die Schneeschicht kann nur durch Ablaufen der Strecken oder Vereisen der Wege mit dem Wassereimer abgetragen werden. Dadurch wird der Boden jedoch rutschiger.

Lava-Umgebung



In dieser Umgebung sorgen heftige Erdbeben für Chaos. Die Beben verschieben die Landmassen innerhalb des Levels und erschweren die Navigation zum nächsten Bahnhof.

Weltraum



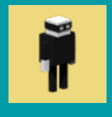
Im Weltraum ermöglichen Jetpacks ein schnelles Vorankommen. Außerdem erzeugt der Wassereimer einen Schild, der vor Meteoriten schützt und die Spieler mit Sauerstoff versorgt.

Kuh, Yeti & Co: Eure Gegner in *Unrailed!*

Die Bewohner der fünf verschiedenen Landschaftstypen in *Unrailed!* boykottieren regelmäßig eure Gleisbauarbeiten mit ihren Fähigkeiten.



Kuh: Die Graslandschaft beherbergt Kühe, die immer wieder die Gleisbauarbeiten behindern, indem sie stur den Weg blockieren.



Räuber: In der Graslandschaft sind außerdem Räuber unterwegs, die Ressourcen stehlen und euch damit gleichzeitig wertvolle Zeit klauen.



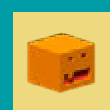
Kamel: In der Wüste trinken Kamele den gefüllten Wassereimer leer und beeinflussen damit die Vorbereitungen zur Abkühlung der Lok.



Bandit: Die Wüstenlandschaft wird von Banditen bewohnt, die sich eure mühsam gebauten Streckenteile unter den Nagel reißen.



Yeti: In der Schneelandschaft bringen Yetis den Boden zum Beben, was dazu führt, dass eure Spielfiguren Ressourcen fallen lassen.



Lava-Blob: Die Lava-Umgebung beherbergt gfährliche Lava-Blobs, die euren Zug bei Berührung in Brand stecken können.



Geist: Die Geister sind ebenfalls in der Lava-Umgebung anzutreffen und können die Steuerung der Spieler invertieren.

Interview mit den Entwicklern



Diese vier Jungs aus der Schweiz haben sich zum Entwickler-Team Indoor Astronaut zusammengeschlossen, um *Unrailed!* zu entwickeln. Von links: Thomas, Hendrik, Lukas und Thomas.

Mit deinen eigenen Worten: Was für ein Spiel ist *Unrailed!*?
Lukas: *Unrailed!* ist ein kooperatives Schienenbauspiel, bei dem der Zug schon auf den unfertigen Gleisen fährt und das Team sich einen Weg durch immer bizarrer werdende Welten erarbeiten muss. Um dies zu erreichen, müssen die Spieler sehr gut miteinander harmonieren und gegen die Zeit arbeiten.

Wie ist die Idee für *Unrailed!* entstanden, was hat euch inspiriert und wie habt ihr sie umgesetzt?
Thomas: Unsere Idee entstand während eines Projektes, das wir an der Universität begonnen hatten. Wir hatten als groben Anhaltspunkt ein Thema rund um Alfred Escher angedacht. Im 19. Jahrhundert war er für die Schweizer Eisenbahninfrastruktur maßgeblich verantwortlich. Dementsprechend hatten wir dann diesen Bezug zu Zügen im Kopf und hatten die Idee, unsere Begeisterung für Couch-Koop damit zu verbinden. Wir konnten damals viel Feedback sammeln und haben uns dann entschlossen, das Projekt fortzuführen und ein eigenständiges Spiel zu entwickeln.

Wie groß ist euer Entwicklerteam?
Hendrik: Wir sind zu viert. Jeder von uns hat zwar seinen spezifischen Aufgabenbereich, aber dieser ist nicht in Stein gemeißelt. Denn wenn es um neue Gameplay-Ideen geht, diskutieren wir das immer im Team zusammen und probieren es so schnell wie möglich gemeinsam im Spiel aus.

> *„Sich lokal anzuschreien macht immer noch am meisten Spaß.“*

Was ist dein Lieblingsfeature von *Unrailed!*, auf was du auch stolz bist?
Lukas: Auf jeden Fall die Generierung der Spielwelt. Wir haben jede Menge Arbeit reingesteckt, Maps generieren zu können, die richtig hart sind, aber trotzdem lösbar.

Ihr habt einen lokalen Couch-Koop-Modus sowie einen Online-Multiplayer im Spiel. Was ist deine Lieblingsform, *Unrailed!* zu spielen?
Thomas: Sich lokal anzuschreien macht immer noch am meisten Spaß!

Wie kamt ihr auf den außergewöhnlichen Look des Spiels?
Hendrik: Zum einen sind wir selbst alle große Fans von Spielen, die Low-Poly oder Voxelgrafik verwenden. Zum anderen war uns vor allem wichtig, dass man die verschiedenen Dinge im Spiel auch unter Stress noch einfach identifizieren und unterscheiden kann.

***Mario Kart* ist berühmt-berüchtigt, Freundschaften zu zerstören. Könnte das bei *Unrailed!* genauso passieren?**
Hendrik: Klar, in *Unrailed!* müsst ihr zusammen agieren. Die Spieler können sich gegenseitig helfen, aber auch ein großes Hindernis sein. Du kannst dich beispielsweise ungewollt einsperren oder deinem Freund im Weg stehen. Vor allem zu viert und im Versus-Modus ist das Spiel bestens geeignet, Freundschaften zu ruinieren.